PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 267

HOBBY CONSOLAS

7 EXPERTOS OPINAN

GTA V

¿El mejor juego de la historia?

11 JUEGOS DEMENCIALES

Ideas disparatadas que dan para mucha diversión

VEGA SOLARIS

RETRO

HISTORIA DE 3DO

ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG

¡Lo jugamos en **PS4**!

VISITAMOS POLYPHONY DIGITAL

El cuartel general de **Gran Turismo 6**

¡LOS VILLANOS TOMAN GOTHAM!

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Así es la obra maestra del caballero oscuro

¡Enfrentados!

PES 2014 VS FIFA 14

Ya tenemos ganador del partidazo del año

La tercera vida del murciélago



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Videojuegos y súper héroes siempre han mantenido una relación espinosa. Fuera por la razón que fuera, los súper-poderes de estos personajes rara vez les daban para trasladar a las consolas y PC los éxitos que cosechaban en el cómic o, como hemos visto en los últimos años, la pantalla de los cines. Pero todo cambió con la llegada en 2009 de *Batman: Arkham Asylum*, un juego con el que el caballero oscuro demostró que vestir un traje molón y llevar capa puede resultar ridículo en según qué situaciones, pero no te incapacita para protagonizar una aventura que por fin consiga colarse entre las mejores del género.

Es cierto que se aprovechó del tirón de la excelente película con la que Christopher Nolan comenzó su trilogía, pero eso no le quita mérito a la gente de Rocksteady, que supieron mezclar guión, estética y sistema de juego en las proporciones justas. Luego depuraron la fórmula en el también excelente *Batman: Arkham City*, y así llegamos hasta *Batman: Arkham Origins*, el juego que ocupa la portada de este mes (en mi opinión una de las más bonitas de los últimos años, por cierto).

A priori, las "bat-señales" que emitía esta nueva entrega de la saga no eran buenas: su desarrollo ha cambiado de manos, el convertir el guión en una precuela parece un recurso facilón y, qué demonios, lanzar una tercera parte podría sonar a explotación de una franquicia que ya lo había dado todo. Sin embargo, el hombre murciélago ha puesto toda la carne en el asador para mandar al garete todos nuestros temores. Se pone en una situación límite mejora a nivel técnico, amplía el tamaño del mapeado e incorpora nuevas mecánicas para presentar su candidatura a ser uno de los grandes animadores del tramo final del año.

SÍGUENOS EN:

HOBBY CONSOLAS
www.hobbyconsolas.com





@Hobby_Consolas



www.facebook.com/hobbyconsolas



http://bit.ly/Vq68jl



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

El huracán *GTA V* ya se ha cobrado sus primeras víctimas. Sus increíbles ventas ya han "tocado" y "hundido" los resultados de los habituales a esta época del año, como *PES 2014*, que ha arrancado mucho más flojo que anteriores ediciones. ¿Afectará del mismo modo a los intratables *CoD Ghosts* o *FIFA 14*? En breve lo veremos...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

El significado. La presentación de *Beyond* me permitió charlar con David Cage. De todo lo que me contó, me quedo con una cosa: ¿qué espera de la próxima generación de consolas? Significado. Más juegos que tengan algo que decir y menos que disparar. Como fan de los shooter, espero que no todos piensen así.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

La guerra del sandbox. *GTA V* ha llegado y ha arrasado. Tanto, que hasta *Saints Row* o el aún nonato *Watch Dogs* han realizado campañas de márketing citándolo directa o indirectamente. Mientras, *Assassin's Creed IV* se prepara para su salto a la next-gen... ¿Logrará alguno hacer sombra a Los Santos? Hay mar arbolada...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

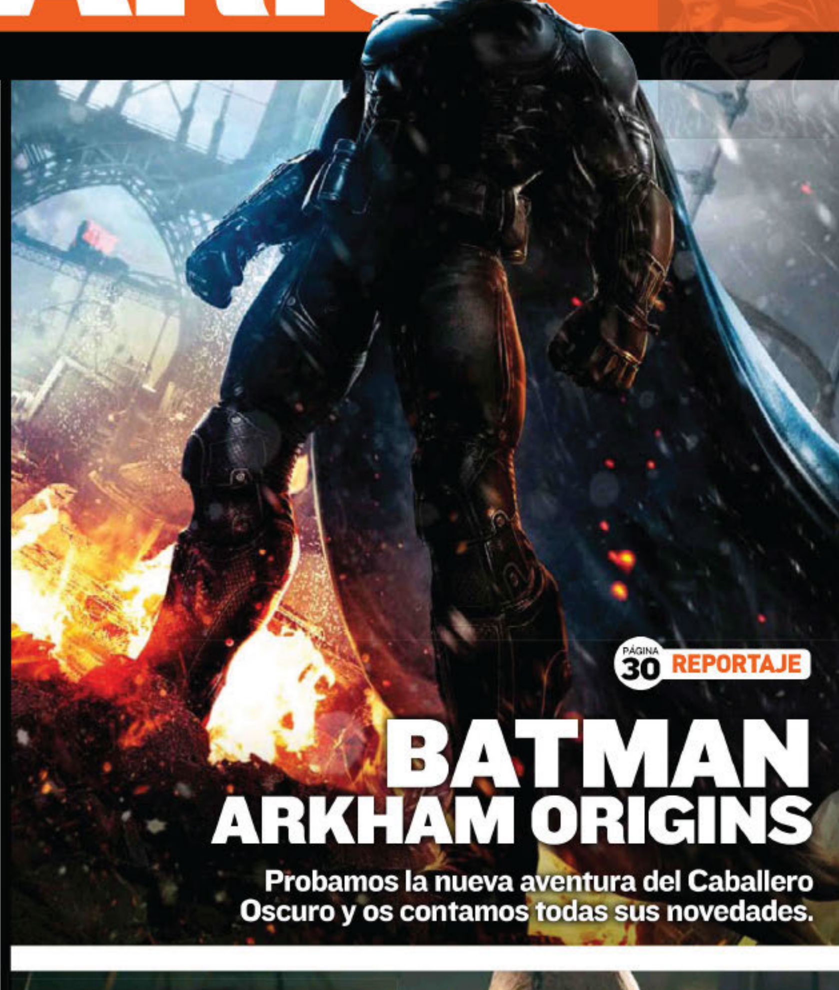
• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 267



PÁGINA 30 REPORTAJE

BATMAN ARKHAM ORIGINS

Probamos la nueva aventura del Caballero Oscuro y os contamos todas sus novedades.



ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Probamos el debut de los asesinos en la nueva generación, en PS4 para ser exactos...

PÁGINA 38 REPORTAJE



PÁGINA 84 REPORTAJE

EN CASA DE YAMAUCHI

Visitamos Polyphony Digital, los padres de Gran Turismo y os mostramos cómo es el estudio.



PÁGINA 50 NOVEDAD

GRAND THEFT AUTO V

El juego del año a examen. Y, además, la opinión de la redacción al completo. ¿Habrá consenso?



PÁGINA 90 REPORTAJE

JUEGOS DEMENCIALES

¿Sembrar el campo? ¿controlar maletas? Eso ¡y mucho más!



LA NUEVA GENERACIÓN DE PORTÁTILES

2DS, Vita 2000 o Shield. Repasamos las portátiles que llegarán en los próximos meses.

PÁGINA 44 REPORTAJE





EL TOKYO GAME SHOW BATE RÉCORDS

La edición 2013 de la feria de videojuegos más importante de Japón se saldó con un récord de asistencia. Entre el 19 y el 22 de septiembre, visitaron el recinto un total de 270.197 personas. Y eso a pesar de que la llegada de las nuevas consolas, en especial PlayStation 4, tiene a los nipones en ascuas. Como podéis ver, el ambiente de esta feria siempre tiene ese toque nipón que nos cautiva. ¡Qué simpáticos son estos japoneses!







LA REALIDAD DEL MUNDILLO DE LOS VIDEOJUEGOS

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Siempre nos estamos cuestionando si los videojuegos reflejan con propiedad o no los elementos que existen en el mundo real. Pues bien, este mes hemos podido comprobar que están muy cerca de ello en múltiples frentes.

LA VERÁS (PS4), PERO NO LA TOCARÁS (AÚN)

La noticia más destacada del Tokio Game Show fue inesperada, como poco. Los usuarios japoneses no podrán adquirir la PlayStation 4 hasta el 22 de febrero, dos meses después de su salida en Estados Unidos y Europa. ¿Os acordáis que aquellos tiempos en que éramos nosotros los que teníamos que sufrir esperas de hasta un año de duración? No es plato de buen gusto.





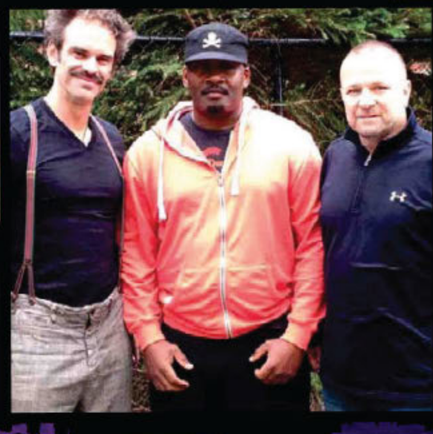
A XBOX ONE SÓLO LE GUSTA ESTAR EN HORIZONTAL

Microsoft ha desaconsejado poner en vertical su consola de nueva generación, ya que, al parecer, el lector está pensado solo para que la consola esté en horizontal. Si alguien quiere poner la máquina "de pie", será por su cuenta y riesgo, según la compañía de Redmond. Tras permitir la verticalidad con 360, parece que se vuelve a la filosofía de la primera Xbox.

PRESTANDO SU VOZ A JUEGOS DE POSTÍN

Jorge Quiroga, Sixto Miguel Serrano y Antoni Daimiel, a los que podéis ver a la izquierda, han prestado sus comentarios para los partidos de *NBA 2K14*, después de estrenarse el año pasado. A la derecha, podéis ver a Steven Ogg, Shawn Fonteno y Ned Luke, las voces de Trevor, Franklin y Michael en *GTA V*. ¿No os resulta familiar su apariencia física?













¿CUÁL ES LA IMAGEN REAL?

***FIFA 14* ha puesto toda la carne en el asador** para que las caras de sus futbolistas fueran lo más parecidas posible a las de sus homónimos reales. David Villa, del Atlético de Madrid, les ha quedado niquelado, con su habitual pelo de punta y su barbita de una semana.

La imagen

Willem Dafoe se pasó por Madrid para promocionar Beyond: Dos Almas

El mítico actor ha prestado sus movimientos y sus gestos faciales a uno de los protagonistas de la nueva aventura de Quantic Dream para PS3. El pasado 30 de septiembre estuvo en nuestro país junto con David Cage, el director del estudio, hablando de su experiencia.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).

Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Es el "free-to-play" una buena vía para el futuro próximo?







Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

La evolución lógica del negocio

No tiene sentido que estemos constantemente quejándonos de lo caros que son los juegos y, ahora que comienza a apostarse por lo contrario, nos parezca que eso no es válido porque seguro que nos "hacen el lío". Con este modelo se nos brinda la posibilidad de conocer los juegos gratis y de forma legal, para luego decidir cuánto queremos gastar de cara a personalizarlo. Si resultara más caro, me chocaría, pero nos puede resultar hasta más económico y flexible...

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

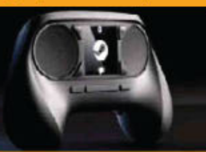
Deep Down ya apunta más bajo

Vaya por delante que todo lo que sean precios bajos es bueno para el usuario, pero que juegos como *Killer Instinct* o *Deep Down* apuesten por el modelo "gratuito" a mí me escama, por varios motivos. Primero, porque puede ser sinónimo de un desarrollo menos ambicioso: nadie regala duros a pesetas. Segundo, porque al usuario que de verdad está interesado, se le sablea a base de micropagos que, a la postre, cuestan lo mismo que un juego: ¿Cuánto costará el de Chun-Li?

SUBEN



→ **METAL GEAR V** se dejó ver el Tokio Game Show con un nuevo "gameplay" de veinte minutos. Hideo Kojima sigue poniéndolo a punto.



→ **VALVE** ha anunciado Steam Machines, un hardware compatible con Steam para usarlo como consola. También ha anunciado un mando.



→ **PS VITA TV,** un servicio de Sony que permitirá jugar a la portátil en la pantalla de televisión. Aún no está confirmada su llegada a Europa.



→ **LA COMPRA DE ATLUS** por parte de Sega. Sagas como *Persona* estarán bajo su paraguas financiero.

BAJAN



→ **LAS TIENDAS** que se saltaron el embargo de *GTA V* y empezaron a venderlo antes, mientras otros tenían que esperar.



→ **LAS BAJAS EN CRITERION.** La plantilla se queda en 17 personas, tras un trasvase de gente hacia Ghost Games.



→ **FIFA 14 EN VITA Y 3DS.** Estas versiones son meras actualizaciones de plantillas... sin cambios jugables, pero vendidas a precio de novedad.



→ **LA MUERTE DE HIROSHI YAMAUCHI,** el que fuera presidente de Nintendo hasta 2002. Tenía 85 años y había sido clave en la compañía.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Mark Rubin
Productor ejecutivo de Infinity Ward

"Los juegos son cada vez más caros y difíciles de hacer. La gente quiere mejores gráficos, y eso tiene un coste."



Hideo Kojima
Creador de *Metal Gear Solid*

"Recomendaría jugar a *Metal Gear V* en la próxima generación, ya que hay más opciones detrás de las misiones."



David Cage
Director de Quantic Dream

"Es mucho más fácil desarrollar en PS4 que en PS3, lo que permite centrar más esfuerzos en el área creativa."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



➔ Ir a la hamburguesería, pedir un The Boss e inmediatamente pensar en la obra maestra que es *Metal Gear Solid 3*. Al igual que Hideo Kojima con la comida, se me hace la boca agua.

Kojima bien sabe que todo está relacionado con los alimentos. En los primeros *Metal Gear*, estaban las raciones; en el tercero, Big Boss se deleitaba con serpientes... ¿Qué manjares habrá en el quinto?

➔ Volver a jugar a *Metal Gear Solid* en *Legacy Collection* y rejuvenecer quince años.
Mano de santo. Donde esté un buen Rex, que se quite cualquier cirujano estético.

➔ Pedirse el salón una tarde para ver, a modo de película, las escenas de *Kingdom Hearts 358/2 Days*... ¡con palomitas y todo!
Y, lo que es aún mejor, sin recibir un sablazo de 10 euros.

➔ Que el 17 de septiembre saliera *GTA V* y el día 18 algunos faltaran a clase por "estar malos".
Tendrían el "virus GTA", aunque creíamos que era benigno.

➔ Jugar a *Jak and Daxter Trilogy* todo confiado, creyendo que te lo pasas en un tris y que mueras más veces ese día que en tres años. ¡De pequeños éramos jabatos!
Bienvenido al club de la vejez. En cuanto uno pasa de los 13-14 años, el declive jugable es ya irremediable.

➔ Molaría que regalarais la última película de *Dragon Ball Z*, como hacíais antaño.
Ay, qué tiempos aquellos, los de las míticas cintas de VHS...

➔ No gastar dinero en un club de striptease e ir al de *GTA V*.
Los 60 euros de inversión en el juego ahorran muchos gastos.



➔ Que en *Grand Theft Auto V* puedes hacer de todo, incluso "take a café con leche in Vespucci Beach".

But don't forget que también puedes ir a las colinas de Vinewood and have a relaxing bocadillo of calamares in their ink. Sí, el Spanglish de Anne Bottle ha hecho mucho daño.

NO MOLA

➔ Los cortes de pelo de *Grand Theft Auto V*. Hay pocos y encima los personajes tienen más entradas que Torrente. Imaginad poderle una melena rubia a Trevor, a lo Britney Spears...

A la gente poco melenuda es lo que le pasa. El margen de actuación sobre su cabeza es limitado. No nos imaginamos a Trevor arrancándose con aquello de "Ops, I did it again"...



➔ Que no tengamos fecha para *Metal Gear Solid V* ni para *Kingdom Hearts 3*. ¿Cuánto tiempo deberemos estar sin gastar dinero? ¿Tres meses? ¿Un año? ¡Decidlo ya!
¿El qué? ¿La fecha de salida de los juegos o el lapso temporal que deberías estar sin gastar ni un céntimo?

➔ Desde el 17 de septiembre me ha crecido una barba como la de Loulogio por culpa de *Grand Theft Auto V*.
Todo sea por una buena causa. Afeitarse es algo que está demasiado sobrevalorado.

➔ La falta de sorpresas en el Tokio Game Show de este año.
¿Te parece poca sorpresa que a los usuarios japoneses les dijeran que, hasta febrero, nanay de PlayStation 4? El bueno de Yen está que trina.

➔ Desconocer la ubicación de mi SNES, tras usarla por última vez a los siete años.
Se va haciendo necesaria una denuncia ante la policía. Esa desaparición debe resolverse cuanto antes.

➔ Que mi perro no sea como Chop: no ataca a la gente que le digo, no se sube al coche solo, se va por libre... ¡A educarlo se ha dicho!
Pero con mesura, ¿eh? No queremos perros malignos.



➔ Que mi novia me haya dado un ultimátum: o *Grand Theft Auto V* o ella. ¡Por supuesto, elegí el juego de Rockstar!

Uhm, esto es algo desconcertante. Creíamos que solo era un caso hipotético, que nunca iba a producirse realmente. No obstante, confiamos en que hayas elegido sabiamente...

TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es


O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

El mejor pokémon inicial

En todos los juegos de la saga, nos toca elegir entre 3 pokémon iniciales, pero... ¿cuál es vuestro favorito de todos los tiempos? Esto es lo que habéis votado:





Los Pokémon tipo Fuego suelen funcionar de lujo. Si a eso sumamos lo mono que es este personaje, no es de extrañar que la gran mayoría de nuestros usuarios de Facebook se hayan decantado por él. La segunda posición ha estado disputadísima, con un triple empate entre otros Pokémon igual de "salaos". ¿Cambiarían estas votaciones después de la salida de *Pokémon X* y *Pokémon Y*?

2 Squirtle 10%
3 Bulbasaur 10%
4 Cyndaquil 10%
5 Totodile 9%



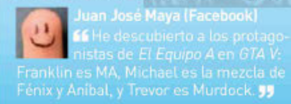
Juegos lanzados sin pulir

GRAND THEFT AUTO V

Es un clamor por vuestra parte. El juego es genial, pero tiene bugs como para parar un tren. El más conocido ha sido el de las cocheras: metes el coche en una, te giras y... ¡bluf! ¡desapareció! En Facebook también nos habéis hablado de caídas absurdas de los personajes, tirones en el frame rate, vehículos que se quedan atascados, matrículas que se cambian... Por lo general, no se trata de fallos graves, pero no deja de ser curioso compartir las impresiones sobre este gran juego...



LO MEJOR DEL TIMELINE



Juan José Maya (Facebook)
“He descubierto a los protagonistas de *El Equipo A* en *GTA V*: Franklin es MA, Michael es la mezcla de Fénix y Aníbal, y Trevor es Murdock.”

Héctor José Moreno (Facebook)
“Ha muerto Hiroshi Yamauchi. Descansa en paz, genio, y gracias por permitirnos disfrutar de algunas de las mejores aventuras de nuestra infancia.”

@Agus_Tito97 (Twitter)
“Ponen *300* en la tele y no la puedo ver porque mi madre y mi abuela ven *Sálvame*... Suerte que tengo el nuevo ejemplar de Hobby Consolas.”

@MohitOver (Twitter)
“Comprar el número 266 de Hobby Consolas y ver que mencionan a *Evangelion* y *Gurren Lagann* es algo que no tiene precio.”

@Monaguillo97 (Twitter)
“El póster que trae el número 266 de Hobby Consolas es mucho mejor que el de la edición especial de *Grand Theft Auto V*.”

@Rubn_Rivi (Twitter)
“Han anunciado el lanzamiento de la gomina oficial de *Dragon Ball*... Algo me dice que es de buena calidad.”

@JuanjoDom78 (Twitter)
“¿No hay todavía un análisis de *Grand Theft Auto V* por parte de Miguel Ángel Revilla? Ese hombre se apunta a hablar de todo.”

Cruxie (hobbyconsolas.com)
“No todo son malas noticias para los que tenemos PS Vita. Con *Gravity Rush 2* y *Soul Sacrifice Delta*, ya hay esperanzas para el futuro.”

Manuelguti10 (hobbyconsolas.com)
“*The Evil Within* tiene muy buena pinta. Espero que no decepcione, porque esta generación no va sobrada de buenos juegos de terror, precisamente.”

Customdinamo1 (hc.com)
“Qué grande es Kazunori Yamauchi. Va a molar muchísimo correr por las calles de Ronda en *GT6*. Imagino que será como Citta di Aria, pero mucho mejor.”

Davis_Rultz (hobbyconsolas.com)
“Ojalá sean ciertas las palabras de Microsoft y el formato físico y el digital puedan coexistir como formatos de compra. Yo prefiero mil veces el formato físico al digital.”

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



José Ángel Soler

Óscar Moreno

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

En GTA V, ¿por qué reviven los que mueren en misiones secundarias?



Óscar González
“Las misiones secundarias se desarrollan en un universo paralelo.”

Miguel Ángel Torres
“Porque esos personajes pueden controlar las arenas del tiempo y retroceder hasta justo antes de cada misión.”

Isi Macias
“Retículas endoplasmáticas, ni más, ni menos.”

Israel Santiago
“Para no tener que pagar el hospital, que ellos no tienen Seguridad Social.”

Luciano Hauser
“Porque tienen suministro de vidas que les dan Mario y Luigi.”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

No todo va a ser bueno en GTA V. También hay un lado oscuro...

A quién seguir



Gears of War
Cada vez parece más claro que llegará a Xbox One. Todo está en manos de Epic.



Quantic Dream
Afirman que su juego para PS4, en pre producción, será distinto a *Heavy Rain* y *Beyond*.



Los Vengadores 2
Primer Teaser tráiler de la secuela más esperada que llegará... ¡en 2015!

Tendencias

iOS7
#Persona
Thief
XboxFitness
WiiUKaraoke
#JurassicWorld
Valve
#Forza5



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

PS4



RetrasoJapón@Sony
Al retraso en el lanzamiento de PS4 en Japón hasta el 22 de febrero, se suma ahora la noticia de que llegará antes en países asiáticos como Singapur, Taiwan, Hong Kong y Corea del Sur.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Cómo ha cambiado el cuento... Sony deja para el final su "casa". El mercado japonés ha dejado de ser la prioridad para ellos, y la falta de un catálogo de lanzamiento orientado a los usuarios de aquel país es una buena prueba. No dudo de que habrá más síntomas de esta nueva tendencia...



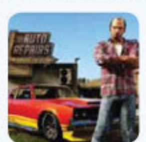
5millones@Andrew_house
Andrew House, CEO de Sony, afirma que PS4 venderá 5 millones de consolas antes de finales de marzo de 2014, es decir, en apenas 4 meses. PS3 vendió 3,5 millones en su primer año completo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Las expectativas son bien altas, desde luego. Teniendo en cuenta que PS3 está gozando de muy buena salud, pensar que tanta gente va a dar el salto a la next gen es atrevido. Quizá el mercado asiático tenga que ver en estas cifras...

GTA V



Fallos @Rockstar
Las Xbox 360 más antiguas están teniendo algunos problemas para cargar el juego. Esto se suma a otros fallos en la versión digital de PSN, así como a la famosa desaparición del algunos vehículos.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



En un lanzamiento de este calibre es lógico que pasen estas cosas. Rockstar ha reconocido algunas (como lo de los coches, en vías de solución) y en otras guarda silencio hasta confirmar que realmente los problemas existen. Mientras tanto, el servicio técnico ha dado una solución provisional: resetear.



LosSantosHawick@David_Patterson
Un concejal de la ciudad escocesa de Hawick se queja amargamente del perjuicio que les causa que un distrito de GTA V, en el juego "un centro de adicción a las drogas", haya adoptado su nombre.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Es lo que tiene ser el juego más popular de la historia. No dudo de Rockstar lo hizo con su mejor intención, pero las sensibilidades e interpretaciones siempre son un tema complejo. Si al menos les lleva más turismo...

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE AGOSTO — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Animal Crossing: New...	3DS	-	1
2	Far Cry 3	PS3	7	4
3	Saints Row IV	PS3	-	1
4	Minecraft	360	6	2
5	The Last of Us	PS3	1	3
6	Red Dead Redemption	PS3	2	5
7	Tomb Raider	PS3	-	1
8	Tales of Xillia	PS3	-	1
9	FIFA 13	PS3	3	3
10	PayDay 2	PS3	-	1





Far Cry 3
El "sandbox" de Ubisoft salió a la venta en noviembre de 2012, pero su enorme calidad le ha llevado a estar presente en las listas de venta de forma continua desde entonces. La odisea de Jason Brody bien lo merece.

The Last of Us
El último juego del estudio Naughty Dog para PS3 ha cautivado al público gracias a un guión y unos gráficos dignos de Hollywood.

Por plataformas

PS3
1 Far Cry 3
2 Saints Row IV
3 The Last of Us
4 Red Dead Redemption
5 Tomb Raider

XBOX 360
1 Minecraft
2 Far Cry 3
3 Red Dead Redemption
4 Saints Row IV
5 FIFA 13

Wii U
1 Rayman Legends
2 Disney Infinity
3 The Wonderful 101
4 N. Super Mario Bros U
5 Pikmin 3

Wii
1 Disney Infinity
2 Zumba Fitness 2
3 Just Dance 4
4 Super Mario Galaxy
5 Animal Crossing

3DS
1 Animal Crossing: New...
2 N. Super Mario Bros 2
3 Donkey Kong C. Returns
4 Pokémon M. Misterioso
5 Mario Kart 7

NDS
1 Monster High: Patinaje
2 Dragon Ball Z: Attack...
3 Planes
4 Dora y sus amigos: Un...
5 Barbie Jet Set & Style

PS VITA
1 MotoGP 13
2 Epic Mickey 2
3 WRC 3
4 Assassin's Creed III
5 Jak & Daxter Trilogy

PC
1 Far Cry 2
2 Los Sims 3: Aventura...
3 Los Sims 3: Disco de..
4 Age of Mythology: The...
5 Guild Wars 2

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 9 al 15 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Monster Hunter 4 3DS
2 AKB1 / 149: Love Election PS3
3 Brothers Conflict: Brilliant Blue PSP
4 JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle PS3
5 Tomodachi Collection: Shin Seikatsu 3DS
6 Uta no Prince-Sama: Music 2 PSP
7 Disney Magic Castle: My Happy Life 3DS
8 Mario & Luigi: Dream Team Bros 3DS
9 Splinter Cell: Blacklist PS3
10 Animal Crossing: New Leaf 3DS

Monster Hunter 4. La nueva entrega de la saga de caza ha roto moldes en Japón, como suele ser habitual. El título ha vendido la friolera de 1.778.558 copias en su primera semana.

En EE.UU.
Del 8 al 14 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX PS3
2 Madden NFL 25 Xbox 360
3 NHL 14 Xbox 360
4 Madden NFL 25 PS3
5 Minecraft Xbox 360
6 Saints Row IV Xbox 360
7 NHL 14 PS3
8 Diablo III Xbox 360
9 Diablo III PS3
10 Saints Row IV PS3

Madden NFL 25. Entre los deportes yanquis por antonomasia, está el fútbol americano, que levanta pasiones. La nueva entrega de la saga de EA se ha colado por partida doble en la lista.

En Gran Bretaña
Del 8 al 14 de septiembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX PS3
2 Saints Row IV Xbox 360
3 Diablo III Xbox 360
4 Minecraft Xbox 360
5 Saints Row IV PS3
6 Splinter Cell: Blacklist Xbox 360
7 Diablo III PS3
8 Splinter Cell: Blacklist PS3
9 PayDay 2 Xbox 360
10 Total War Rome II PC



Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX. Sora y los personajes de Disney han vuelto a brillar con este recopilatorio. Había muchas ganas de volver a ver la magia de Donald, Goofy y compañía.

La cifra

800.000.000 de dólares fue la facturación que logró **Grand Theft Auto V** en su primer día a la venta

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

Exclusivo Carrefour



Consola WII MINI
+ SUPER MARIO GALAXY
+ MARIO PARTY 8

139€
El pack



Consola WII U
Edición limitada
+ ZELDA
THE WINDWAKER HD
descargable

299€
El pack



¡Nuevo!

Consola
NINTENDO 2DS
(Compatible con todos los juegos NIntendo DS y 3DS)

129€
La unidad

Por sólo 20€ más llévate Pokemon X o Pokemon Y al comprar una consola NINTENDO 2DS básica o 3DSXL básica



POKEMON X
o POKEMON Y

39,90€
La unidad



Consola
NINTENDO 3DS XL
(Adaptador no incluido)

199€
La unidad



PACK inicio
SKYLANDERS
SWAPFORCE Wii
(También disponible para Wii U, PS3, XBOX360 y 3 DS 64,90€)

59,90€
El pack



Exclusivo Carrefour

Figuras
intercambiables
SKYLANDERS
SWAPFORCE
16 personajes

13,90€
La unidad



Figuras
individuales
SKYLANDERS
SWAPFORCE
16 personajes
(También disponible Lightcore 11,90€)

9,90€
La unidad







Exclusivo Carrefour



Consola PS3
12 GB + DUALSHOCK 3
+ PES 2014 + ASSASSIN'S
CREED 3 + FAR CRY 3
229€
El pack





Consola PS3 500 GB
+ BEYOND DOS ALMAS
+ THE LAST OF US
299€
El pack



GTA V o FIFA 14
PS3 o XBOX360
59,90€
La unidad



F1 2013 o NBA 2K14
PS3 o XBOX360
56,90€
La unidad

A la venta el 25/10



BEYOND
DOS ALMAS PS3
o BATMAN
ARKHAM ORIGINS
PS3 o XBOX360
54,90€
La unidad

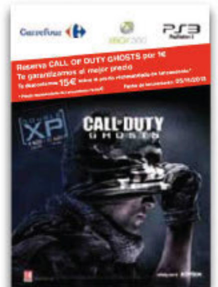
Te descontamos 15€ reservando uno de estos juegos*



~~71,90€~~
PVPR 56,90€



~~71€~~
PVPR 56€



~~72,90€~~
PVPR 57,90€



~~71,90€~~
PVPR 56,90€



~~82€~~
PVPR 67€

* El descuento se aplicará sobre el PVPR (Precio Venta al Público Recomendado)

CÓMO REALIZAR LA RESERVA A TRAVÉS DE INTERNET

Accede a www.carrefouronline.es, dirígite a la zona de Reservas de la sección de Videojuegos y selecciona el título que deseas reservar.
Selecciona la forma de reserva de tu videojuego, compra en Hipermercado o compra Online. Completa el formulario de reserva. En caso de compra en Hipermercado, debes seleccionar en cuál lo harás.
Unos días antes del lanzamiento, recibirás un e-m@il de confirmación con el código que garantiza tu reserva y la fecha de puesta a la venta.

Reserva ahora en nuestra tienda Online



NUEVOS DATOS **PS4 - XBOX ONE - PS3 - XBOX 360**

Nuevos datos de Ground Zeroes desde la feria TGS

Estuvimos con Hideo Kojima en el Tokyo Game Show. Nos mostró una nueva demo de *Ground Zeroes* y desveló nuevos datos de *Metal Gear Solid V: Phantom Pain*...

Un año después de su presentación oficial, Kojima ha vuelto a mostrar *Ground Zeroes*, el prólogo de *Phantom Pain* que enlazará las historias de *Peace Walker* y *MGSV*. Nosotros estuvimos en las oficinas de Konami, donde Kojima hizo una demo con la versión de Xbox One que se centró en mostrar algunos nuevos detalles jugables en dos misiones.

Para aquellos que no lo recuerden, con *MSGV* y su prólogo la saga va a tender hacia el "sandbox", en el sentido de que tendremos un gran entorno abierto (en el caso de *GZ*, una base militar americana con campo de prisioneros incluido) y libertad total para elegir la forma de cumplir los objetivos, que irán desde recuperar una cinta de cassette, rescatar a un prisionero o destruir un enclave concreto, a la vía de extracción. En el caso de *GZ*, podremos elegir la misión desde el interior de nuestro helicóptero y, gracias a la tecnología que porta Big Boss, observar el entorno, marcar la posición de los enemigos (cuya posición se mostrará con pequeños triángulos rojos o en el minimapa que podemos desplegar). Además, Big Boss cuenta con opciones como reptar, trepar por salientes, parapetarse, acciones de CQC o combate cuerpo a cuerpo (interrogar, usar al rival como escudo en un tiroteo o incluso desarmarlo y quedarse con su rifle). Y podremos conducir vehículos (como jeeps), decir el punto de extracción o incluso establecer estrategias como llamar la atención de un blindado para atraerlo a una zona que antes plagamos de minas.

De *MSGV*, Kojima dijo que no será una historia lineal, sino un conjunto de situaciones que revelarán la trama y que incluso habrá algo como Mother Base en *Peace Walker*...

HIDEO KOJIMA NO CONFIRMA NI LA FECHA DE LANZAMIENTO NI SI *GZ* SE VENDERÁ JUNTO A *MGSV*



EN CADA MISIÓN DE *GZ* tendremos objetivos, como salvar un rehén, recuperar una cinta o destruir algo, y libertad total para cumplirlos, elegir el punto de extracción...



EL FOX ENGINE luce muy bien en XO, aunque Kojima insiste en que al ser un motor multiplataforma, el resultado no será tan brutal como desarrollos solo "next gen".

HABRÁ VEHÍCULOS como este jeep que podremos conducir y un helicóptero, que servirá para huir, elegir misión... Y se dice que habrá un "Mother Base"...

EL "CLOSE QUARTER COMBAT" o CQC volverá con novedades: interrogar con el stick derecho (habrá varias opciones), tomar soldados como escudo...

HALT YOU ARE ENTERING AN ARMED PATROL AREA

BIG BOSS contará con tecnología como este visor, que le permitirá marcar enemigos y ver siempre su posición.

ADAPTANDO EL ESPÍRITU MGS AL MUNDO ABIERTO

EL SIGILO Y LA ACCIÓN típica de *MGS* no faltará a cita en un mundo más abierto, pero con cambios y novedades. Por ejemplo, si un enemigo nos detecta (la famosa "!"), la acción se ralentizará un par de segundos, lo justo si somos hábiles para abatirlo, noquearlo lanzándole un cuerpo o lo que sea... Del mismo modo, el mapa tendrá mayor peso, y nos mostrará objetivos, enemigos o fijar el punto de extracción.





PRESENTACIÓN PLAYSTATION 3

Una presentación de cine para Beyond

David Cage y Willem Dafoe presentaron Beyond Dos Almas que saldrá en exclusiva para PS3 el 9 de octubre.

Quantic Dream (creadores de *Heavy Rain* y *Fahrenheit*) y Sony presentaron el 30 de septiembre en Madrid su último trabajo: *Beyond Dos Almas*. Se trata de un juego cinematográfico, que ha contado en su desarrollo con el trabajo de grandes nombres de la industria, como Ellen Page y Willem Dafoe, así que ¿se os ocurre algún lugar mejor para realizar el evento que en un céntrico cine de Gran Vía?

Durante el acto (al que asistieron 40 invitados por **Hobbyconsolas.com**) pudimos charlar con el director del proyecto, David Cage, quien mostró su preocupación por contar una historia profunda, que puedan disfrutar todo tipo de jugadores. A su lado se encontraba Willem Dafoe, quien explicó las diferencias entre trabajar para un videojuego y una película, y que confesó que no es un jugón, aunque está interesado en la industria. *Beyond Dos Almas*, será exclusivo de PS3, y estará disponible a partir del 9 de octubre.



LA PRESENTACIÓN tuvo lugar en los cines Callao de Madrid. La afluencia de medios y aficionados fue masiva, a la altura de un estreno de Hollywood.

HABLAMOS CON DAVID CAGE

Líder del estudio Quantic Dream, y creador de Beyond Dos Almas para PS3



Ha mencionado que ha creado Beyond para contar una historia, pero el juego tiene 23 finales... 23 historias ¿Cuál es la historia que quería contar con el juego?

Lo que intenté hacer con *Beyond* fue crear un espacio narrativo, en lugar de contar una sola historia. Un marco en el que el jugador pudiese contar su propia historia. De este modo no puedes cambiar totalmente los hechos, estás limitado por este espacio que hemos creado, pero tienes cierta libertad. Dependiendo de tus elecciones obtendrás un resultado, y tendrás una historia personal, basada en tu manera de jugar. Eso es lo que resulta fantástico de este medio interactivo.

¿Qué experiencia tendrán los jugadores "hardcore" con este juego? ¿Hay un final "bueno" y otros malos?

Esta pregunta es muy interesante porque en los videojuegos estamos acostumbrados a que los jugadores hábiles puedan ver el final, y los menos expertos se queden atascados sin ver todo el juego. Esa no es mi aproximación. Si eres muy bueno, verás una historia en la que Jodie tiene éxito y domina su camino, y si no eres tan bueno, tendrás que afrontar diversas situaciones en las que quizá seas capturada o resultes herida, y no controles tanto el viaje. Pero, para mí, una historia en la que te quedas atascado porque no eres lo suficientemente rápido con el mando, no es el tipo de experiencia que tenía en mente al crear *Beyond*.

Ha dicho que *Beyond* es un juego sobre la muerte, ¿Se refiere a que es un juego con un aspecto metafísico o incluso religioso?

Lo que he tratado de hacer sobre la muerte... no he querido hacer nada religioso, no quería dar un mensaje a la humanidad, sino darle a la muerte una realidad física. ¿Qué pasaría si no fuese el final? ¿Si no fuese el encuentro con Dios? ¿Si simplemente pasásemos a otra dimensión, a otro lugar dentro de la realidad?

Algunas partes del juego recuerdan a la película El Ente, basada en un hecho real, ¿De dónde se tomó la inspiración para crear el fantasma de Aiden?

Siempre me ha fascinado la gente que habla con amigos invisibles. A veces ves gente sin hogar o borrachos que tienen diálogos con alguien invisible. Y siempre lo he encontrado fascinante porque puedes pensar que hablan con alguien que no está ahí o que hablan con alguien que está, pero que tú no puedes ver. Una de las claves de la historia es ¿qué pasaría si realmente hay alguien a quien no podemos ver?

¿Podría explicarnos el modo para dos jugadores?

Hablando con jugadores de *Heavy Rain*, nos dimos cuenta de que muchos lo habían jugado con alguien al lado, aunque solo uno jugaba. Con *Beyond* hemos querido darle a la segunda persona la posibilidad de interactuar, que ambos jueguen a la vez. Tenemos dos personajes en *Beyond*, Jodie Holmes y Aiden, así podemos hacer que cada uno controle a un personaje. En ese punto nos encontramos con un problema, por la gente que no está acostumbrada al Dual Shock, porque es complejo, tiene botones por todos lados y puede intimidarte. Así que hemos desarrollado una aplicación gratuita para iOS y Android llamada *Beyond Touch*, que te permite utilizar tu smartphone o tablet para sustituir el mando de PS3, y controlar el juego con tu dedo. La idea es hacer el juego accesible a una audiencia más grande, y menos experta, de modo que puedan compartir la experiencia con los jugones, ya sea con dos mandos, dos smartphones o uno de cada.

DAVID CAGE Y DAFOE explicaron las diferencias entre trabajar para el cine y hacerlo para la industria de los videojuegos. Ambos se mostraron entusiasmados.

LOS ACTORES REALES aportan dramatismo a la historia. Su parecido es impresionante.



Qué espera de la siguiente generación y la captura de movimientos. ¿Hay algo que no se ha podido hacer en *Beyond* por las limitaciones técnicas?

Hablando de la next gen, la gente a menudo menciona los avances técnicos o cómo van a mejorar los gráficos, y todas estas cosas van a ocurrir seguramente. Nosotros hicimos una pequeña prueba con un corto para PS4 llamado *The Dark Sorcerer*, que es un prototipo para ver los gráficos que podíamos obtener. Pero eso es algo que conseguirá todo el mundo. ¿Cuál es la ventaja de tener más potencia si replicas la misma experiencia con mejores gráficos? ¿Es satisfactorio? Yo creo que no. Creo que tenemos que investigar qué podemos conseguir con la interactividad. Lo que quiero en la próxima generación es más significado. Más juegos en los que tengas algo que decir y no más juegos en los que haya que disparar.

No hay juegos con estrellas de renombre como *Beyond*. ¿Se nota la diferencia al tratar con actores de talento?

Trabajar con Ellen Page y Willem Dafoe es simplemente espectacular. No es simplemente que sean grandes actores, sino que tienen esta forma de trabajar tan difícil de describir. No actúan como un personaje, sino que se convierten en ese personaje. Les dan corazón y alma. Por ejemplo, al trabajar con Ellen Page, llega un momento en que se transforma en esta joven que tiene un lazo con una entidad. Está más allá de la actuación. Si esta gente es tan famosa es porque tienen un enorme talento.

¿Está de acuerdo con los que han descrito su juego como "apto para mujeres"?

No trato de hacer juegos aptos para mujeres o nadie en particular. Trato de hacer juegos que sean experiencias emocionales que todo el mundo pueda disfrutar. Esa es la definición de lo que intento conseguir. Creo que una experiencia como *Beyond* puede ser disfrutada por un jugador Hardcore y a la vez quiero alcanzar a una audiencia mayor. Y no sólo por vender más copias del juego, sino por interactuar con un grupo demográfico mayor. Puede ser disfrutado por hombres, mujeres, y también gente que no esté interesada en videojuegos, como gente mayor.

Cuando habla de interactividad, ¿se refiere a que *Beyond* también convierte actos cotidianos en juego, como en *HR*?

La industria del videojuego define la interacción como saltar, disparar o conducir. No estoy de acuerdo. Hay más cosas que puedes hacer con la interacción. Un juego como *Flower* en el que solo eres el viento, no hay a quién disparar. Lo que yo hago es tratar de ponerte en los zapatos del personaje. Quizá tienes que hacer actividades cotidianas para crear una empatía con el personaje, para que tenga más impacto cuando algo dramático pase. La gente no entendía por qué lo hice con *HR*, al principio, cuando bebes zumo, te cepillas los dientes o te afeitas. Lo que hacía era invertir en el personaje, para que estés con él cuando ocurra algo dramático. Si no te importan los personajes y no te implicas, se pierde lo más importante del juego.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Un nuevo rival a batir

La "next gen" parecía cosa de dos, pero lo cierto es que, tras los últimos anuncios de Valve relacionados con Steam (SteamOS o sistema operativo; SteamMachines o distintas máquinas donde instalar el sistema operativo y Steam Controller o mando), muchas cosas han cambiado.

Este movimiento pone sobre la mesa la intención de Valve de sacar al PC de su tradicional habitat (un cuarto cualquiera o un despacho) para llevarlo al salón, para que se convierta en el centro de ocio de la casa, ya que podrá reproducir pelis, música y, por supuesto, juegos. Y tiene su lógica. Steam es hoy por hoy el referente en la distribución digital, y la calidad del servicio está fuera de toda duda. Sumado a los precios y ofertas, puede ser el mayor enemigo de PS4 y XO.



HABRÁ STEAM MACHINES con distintas configuraciones, según las necesidades.

Si a esto sumamos que puede darse el caso de que un mismo juego salga en PS4, XO y Steam el mismo día, y que este último sea el más barato y el que mejor funcione (los *Batman Arkham*, por ejemplo, corren en PC a 60 fps si la máquina cumple con los requisitos mínimos, claro).

Así pues, una vez más la competencia promete ser brutal, lo que obligará a todos a ponerse las pilas algo que siempre acaba beneficiando al usuario.

NUEVO JUEGO Wii U

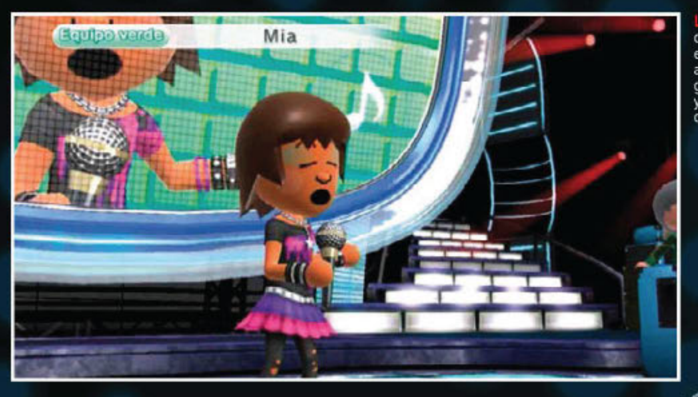
Nintendo recupera las fiestas musicales

Ya está disponible Wii Karaoke U, un título que se puede descargar desde la eShop y que cuenta con un listado de 1.500 canciones para montar guateques y demostrar quién tiene las mejores dotes melódicas. Apuesta por el "free-to-play" con micropagos.

Los karaokes estuvieron en boga hace un par de años, gracias a sagas como *SingStar*, en el caso de PS2-PS3, y *Lips*, en el caso de Xbox 360. Nintendo, que ya hizo sus pinitos en el género musical con *Wii Music*, acaba de recuperar la propuesta con *Wii Karaoke U*, una aplicación que se puede bajar desde la eShop y que ha sido desarrollada por Joysound, una empresa japonesa especializada en karaokes. La descarga es gratuita e incluye una hora de prueba, pero para seguir jugando hay que comprar bonos de tiempo, en la línea de micropagos de otros "free-to-play": una hora cuesta 1,99 €, 24 horas salen por 4,99 y un mes entero vale 14,99.

El título cuenta ya con un repertorio de 1.500 canciones y se irá ampliando mediante actualizaciones. La mecánica es muy sencilla: cantar siguiendo las letras y la entonación que aparecen en la pantalla. Pueden cantar dos personas, mientras que otras cuatro pueden hacer uso de Wiimotes para añadir percusión. Hay un modo libre, un modo Ranking para comparar puntuaciones con otros usuarios y otro modo llamado Cancionato, en el que pueden participar diez personas, divididas en dos equipos (rojo y verde). Asimismo, el juego cuenta con una herramienta que analiza nuestro estilo, en base a parámetros como la melodía, la precisión, la fluidez o el vibrato.

Para disfrutar de *Wii Karaoke U* es obligatorio tener la consola conectada a Internet, y las horas de los códigos son continuadas. Es decir, un código de 24 horas, por ejemplo, dura desde las 00.00 de un día hasta las 23.59, independientemente del tiempo aprovechado.



LA PERSONALIZACIÓN de los Miis y de los escenarios es bastante amplia. Podemos guardar los escenarios y cargarlos cuando queramos.

Guateques llenos de ritmo y diversión

ESTE TÍTULO MUSICAL DE JOYSOUND saca todo el partido a los periféricos de Wii U para que podamos montar las mejores fiestas en el salón de casa. Pueden cantar dos personas al mismo tiempo, ya sea con micrófonos o incluso con el receptor de sonido del Gamepad. Además, otras cuatro personas pueden unirse a la fiesta, añadiendo diversos sonidos con ayuda del Wiimote.



Wii KARAOKE U permite la participación de hasta seis personas de manera simultánea, con dos micrófonos y cuatro Wiimotes.

EL MICRÓFONO OFICIAL de Wii U cuesta 19,95 euros. También se puede utilizar cualquier otro con USB o incluso el que incluye el Gamepad.

EL JUEGO CUENTA CON UNA HERRAMIENTA LLAMADA "EVALUACIÓN", que nos indica cuáles son nuestras fortalezas y nuestras debilidades, en aspectos como la precisión, la fluidez o el vibrato.

LA MECÁNICA DE JUEGO es la habitual de este tipo de títulos: suena la parte instrumental de una canción conocida y nosotros debemos añadirle la letra, que aparece escrita en la pantalla.

¡UNA HORA DE REGALO CON LA REVISTA OFICIAL NINTENDO!

EL NÚMERO 253 DE LA REVISTA OFICIAL NINTENDO ofrece de regalo un código por valor de **4,99 euros** para canjear por veinticuatro horas de juego en *Wii Karaoke U*. Para activarlo, antes debéis gastar la hora gratuita que ya incluye el juego en el momento en que se realiza la descarga desde la eShop.

Head shot



por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

El principio del fin de Grand Theft Auto

He tenido la enorme fortuna (y la responsabilidad) de analizar *GTA V* para **Hobby Consolas**; hemos sido uno de los seis medios nacionales que contó con la aprobación de **Rockstar** para hacerlo antes de su lanzamiento. Y, si pasáis unas cuantas páginas, podéis ver el resultado. Pero, mientras lo jugaba (y aún lo hago a través de *GTA Online*), tenía la sensación de que la fórmula se ha perfeccionado tanto, que necesitará un cambio drástico para su próxima entrega.



GTA V es la culminación de la saga. La siguiente entrega necesitará un cambio.

La propia Rockstar, en palabras de **Dan Houser**, ha explicado por qué no hay protagonistas femeninos en sus juegos (el elemento masculino es esencial para la narrativa), así que ¿hacia dónde se moverá la serie? El cambio de época que hemos podido ver en *Red Dead Redemption* es sensacional, pero el juego ya no sería *GTA*, porque su esencia está en los delincuentes y la cultura moderna. ¿Quizá es el momento de trabajar en ese *GTA Tokio* con el que he soñado tantas veces? Me temo que tampoco; los próximos avances llegarán de mano del multijugador. El futuro de *GTA* pasa por un universo persistente, con miles de jugadores y funciones sociales adaptadas a las nuevas consolas. Estoy deseando ver qué nos ofrece Rockstar... Mientras tanto, quizá os enfrentéis a mi crew en Los Santos.

LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360


LAS COLAS PARA COMPRAR el juego en algunas tiendas recordaron a tiempos pasados.


EN SÓLO UNA SEMANA, *GTA V* ha vendido casi lo mismo que vendió *FIFA 13* en todo un año.

Exceso de velocidad en la llegada a Los Santos

GTA V salía a la venta el 17 de septiembre, pero cuatro días antes muchas tiendas ya lo vendían saltándose la fecha oficial. Ya os podéis imaginar revuelo que se montó.

Rockstar es, seguramente, la compañía más hermética del sector de los videojuegos. Desde que se anunció el desarrollo de *GTA V*, han pasado dos largos años en los que la información ha ido apareciendo con cuentagotas, con pequeños tráilers, exclusivas con medios como *Game Informer* y algunos eventos de prensa. Sin embargo, el último mes ha sido un calvario para la compañía, celosa siempre de que no se filtre nada, para que sus juegos pillen de nuevas a los usuarios.

Ya a principios de septiembre, se desvelaron numerosos contenidos del juego debido a un error al subir la versión digital para la Store de PS3. Pero una semana antes del lanzamiento oficial, el meticuloso plan acabó por irse al traste. Por un lado, Amazon envió copias que llegaron a manos de sus receptores cuando el calendario aún no marcaba que fuera 17 de septiembre. Por otro lado, el viernes 13 numerosos comercios españoles empezaron a vender el juego, lo que hizo que Twitter se incendiara. Cadenas como Game o El Corte Inglés, en cambio, no se saltaron el embargo y esperaron al día previsto, con el consiguiente cabreo de quienes habían hecho su reserva religiosamente.

A nosotros tampoco nos llegó el juego con la antelación habitual para hacer el análisis, por miedo a que se filtrara algo. Retrasamos la fecha de salida del número 266 para poder incluirlo, pero Rockstar no nos lo envió hasta el mismo viernes 13, con lo que al final la prensa estaba jugando el código de review mientras muchos lectores disfrutaban del juego final.



■ EL METICULOSO PLAN MEDIÁTICO DE ROCKSTAR PARA GTA V SE VINO ABAJO EN LOS ÚLTIMOS DÍAS ■



ROCKSTAR ha sido siempre una compañía muy cuidadosa con sus títulos. No en vano, hasta hace poco tiempo, ni siquiera se podían ver "gameplays" de sus juegos hasta que ya estaban a la venta.

NUEVOS DATOS Wii U

Un mundo plataformero a cargo de un fontanero

Super Mario 3D World saldrá a la venta el 29 de noviembre e incluirá infinidad de habilidades para los cuatro protagonistas.



El 1 de octubre, se retransmitió un Nintendo Direct para definir las fechas de algunos títulos de Wii U y 3DS de cara a la Navidad. Entre ellos estaba *Super Mario 3D World*, que verá la luz el 29 de noviembre, justo un año después del lanzamiento de la consola y de *New Super Mario Bros U*, el último juego de plataformas de la saga.

En el último tráiler, se pudieron ver algunas de las nuevas características del título, que concederá tanta importancia al modo individual como al multijugador para cada cuatro, donde cada uno usará a un personaje con distintas características de velocidad y amplitud de salto. Al margen del nuevo traje de gato, volverán viejos conocidos "carnavalescos", como el disfraz de mapache, el de tortuga (con boomerangs) y el de lanzar bolas de fuego. También habrá una caja roja que se pondrá como gorro y permitirá disparar cañonazos y una maceta con planta carnívora incluida, que servirá para eliminar a los enemigos con facilidad. Por si fuera poco, habrá unas cerezas que crearán dobles de los personajes, para que podamos realizar movimientos por duplicado.





BOWSER volverá a ponerles las cosas difíciles a Mario, Luigi, Peach y Toad.

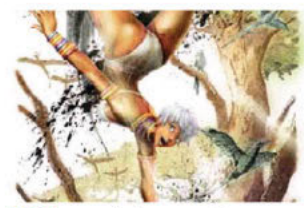


Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

El ultraje de Capcom con Street Fighter

Capcom es una compañía capaz de lo mejor y lo peor. Cuando lanzan un juego o saga nuevos, pueden derrumbar los cimientos de la industria. Sin embargo, una vez lo hacen, **sobreexplotan su éxito** hasta el punto de que el logro inicial queda diluido en un mar de DLCs, expansiones intrascendentes y "revisiones actualizadas". Hay 2 grandes sagas que han sufrido ese mal desde sus orígenes. Una es *Resident Evil*. ¿Qué os voy a contar de su 6ª parte? Para mí es una chufa llena de fuegos de artificio. La otra saga, muy a mi pesar, es *Street Fighter*. Tuvo su eclosión, su saturación y su olvido... hasta que **Yoshinori Ono la resucitó con la cuarta entrega**, a pesar de que los mandamases de la compañía no daban un duro por ella. Cuando vieron su éxito, éstos cambiaron de "paradigma" y decidieron sacar tantas entregas como fueran necesarias. *Ultra Street Fighter IV* será la cuarta entrega de la cuarta entrega, ya que consideran que sería muy caro crear un *Street Fighter V* desde cero. Es mejor seguir estirando el IV. Dirán lo que quieran, pero **así demuestran muy poco respeto por su saga y sus usuarios**. La saga me apasiona y, sin embargo, este Ultra me la trae al fresco. No creo que sea culpa de sus desarrolladores, sino de los que están un poco más arriba poniendo la pasta. Donde hay patrón...



ELENA es uno de los ¿nuevos? personajes de *Ultra Street Fighter IV*.

ANUNCIO STEAM

Valve quiere el control del salón

El pasado mes de septiembre, la compañía de Gabe Newell realizó 3 anuncios que marcan su estrategia de futuro...

Valve, la compañía que se esconde tras el excelente servicio de PC Steam, acaba de realizar 3 anuncios con los que han dejado cuáles van a ser sus intenciones de cara al futuro, todos orientados a dominar el salón de casa. Os hablamos de SteamOS, un sistema operativo propio de la compañía con base Linux; SteamMachines, el hardware donde podremos instalar el sistema operativo (Valve creará su propia máquina, aunque otros fabricantes podrán ofrecer modelos más pequeños y con otras características específicas); y Steam Controller, un nuevo pad con dos trackpads y pantalla (todo táctil) de alta precisión que prometen replicar en el mando el completo y preciso control que ofrece el clásico tándem ratón-teclado, para que podamos jugar cómodamente en el sofá (y cuenta con 16 botones, todos configurables). El pad será compatible con cualquier versión de Steam (PC, SteamOS...) y será compatible con todo su catálogo de juegos (ya sean novedades o clásicos, podremos configurar el pad para cada título). Además, SteamOS ofrecerá streaming de juego, reproducirá vídeo, audio... Llegarán en 2014. ✶



STEAMOS ha nacido con la idea de llevar la filosofía de Valve al salón y competir con las consolas "next gen".

DE LOS TRES ANUNCIOS, EL DEL MANDO HA SIDO EL QUE MÁS SORPRESA CAUSÓ



EL STEAM CONTROLLER contará con dos trackpads táctiles de alta precisión, 16 botones, pantalla táctil... y un diseño futurista.

Breves

→ THIEF TENDRÁ EDICIÓN ESPECIAL EN PC

Thief, el reseteo de la mítica saga de PC, que llegará a PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One y el propio PC el 28 de febrero, sigue dando pasos para no defraudar a sus fans incondicionales. Recientemente se ha anunciado la llamada Master Thief Edition, que llegará en exclusiva a PC y que sólo se podrá adquirir en formato digital. Dicha edición especial incluirá el juego, un libro de arte digital, un cómic, la banda sonora, un pack con objetos para mejorar las habilidades del protagonista y la misión "The Bank Heist". Esta última también será accesible para quienes reserven el juego y contará con algunos elementos que no se verán en ninguna otra misión.

En el juego, controlaremos a Garret, un ladrón que deberá echar mano del sigilo para acometer diversos robos y salir impune. La estética recordará a *Dishonored*, con una ciudad decadente en la que se enfrentarán un bando formado por la gente pudiente y otro por la gente desharrapada. Garret será especialista en moverse por las sombras, pero también podrá usar armas como un arco.





→ LA VII JAPAN WEEKEND FUE UN ÉXITO

El 21 y el 22 de septiembre se celebró en Madrid la VII Japan Weekend, en el recinto ferial de la Casa de Campo. La cultura japonesa lo inundó todo, con puestos de manga, anime o videojuegos, así como concursos y exposiciones. Hobby Consolas estuvo presente en el evento, con una mesa redonda en la que participaron Manuel del Campo, Javi Abad, David Martínez y Daniel Acal.





→ SOUTH PARK SALDRÁ A LA VENTA EN DICIEMBRE

South Park: La vara de la verdad verá la luz el 12 de diciembre, en su versión para PS3 y Xbox 360 (la de PC tendrá que esperar). Tras el dramático cierre de THQ, que hizo temer por el juego, Ubisoft se quedó con los derechos y, por fin, ha establecido una fecha oficial de salida. La compañía francesa también anunció la edición especial "Gran Mago", que incluirá el juego, una figura de quince centímetros de Cartman, un mapa de la ciudad de South Park y un pack con cuatro trajes que conferirán diversas habilidades.

→ EL GLOTÓN DE KIRBY DARÁ EL SALTO A 3DS

Kirby es uno de los personajes más famosos del universo Nintendo, y 3DS tendrá el privilegio de recibir un nuevo juego del rosado y orondo ser. La aventura fue anunciada en el Nintendo Direct del 1 de octubre, y de momento no se conoce el título, pero sí que saldrá a lo largo de 2014. El juego contará con una perspectiva lateral en 2D y, como es habitual, estará construido en torno a la habilidad de Kirby para tragarse enemigos y robarles sus poderes.



→ SE HAN VENDIDO 5.000 ENTRADAS PARA LA MADRID GAMES WEEK

Entre el 8 y el 10 de noviembre, se celebrará la Madrid Games Week, un evento que será el sucesor del antiguo Game Fest. Desde que se empezaran a vender a finales de agosto, ya se han facturado 5.000 entradas, lo que garantiza que el evento estará a rebosar. A la cita, no faltarán compañías como EA, Activision, Sony, Nintendo o Microsoft. ¡Y nosotros también estaremos allí!



por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio



■ PS4 ■ Action RPG ■ Capcom Online Games ■ Lanzamiento: Sin confirmar

EN LO MÁS PROFUNDO DE LOS RECUERDOS

DEEP DOWN

Desde su anuncio, uno de los principales atractivos del catálogo de PS4 ha sido este action RPG de Capcom, al que ya hemos jugado durante el reciente Tokyo Game Show.

■ **A PRIMERA VISTA RECUERDA A DARK SOULS** o incluso a *The Elder Scrolls*, pero lo cierto es que *Deep Down* es mucho más que un "clon". Parte de su espíritu se esconde tras una cita de Marcel Proust: "el pasado está escondido fuera de nuestra realidad, más allá del intelecto, en un objeto material del que no sospechamos". Así, *Deep Down* nos llevará al futuro, al New York de 2094, y nos presentará a los Ravens, unos sujetos especiales, que escuchan ecos del pasado y que son capaces de "transportarse" a una era anterior con tan solo tocar ciertos objetos. De este modo, con tocar una estatua, por ejemplo, viajaremos a otra época y nos internaremos en mazmorras y laberintos generados de forma aleatoria, incluida la posición de los enemigos.

Recorrer estos lúgubres pasadizos será fundamental para encontrar objetos y pensamientos de personas que vivieron en esa época, con los que podremos reconstruir los secretos del pasado... Hablando del juego "puro y duro", la demo que jugamos era bastante simple en cuanto a opciones: manejábamos a un caballero con brillante armadura y lanza (que mostraba desgaste con el uso y nos permitía ejecutar un par de ataques), así como algunos artificios mágicos que lanzábamos a los enemigos, como una bola de fuego o un remolino de viento. No había parries ni bloqueo ni nada, acción pura y directa. Simple.

→ **DONDE DEEP DOWN SÍ QUE BRILLARÁ CON LUZ PROPIA** es en el apartado técnico. El nuevo motor "Pantha Rei" ha dejado muy buenas sensaciones: modelos altamente detallados y muy bien animados, efectos de luz prácticamente reales, texturas en alta resolución, complejos sistemas de partículas y efectos... un título vistoso y que muestra sin tapujos lo que podemos esperar de la nueva generación. Por si fuera poco, Capcom ha anunciado que será un juego F2P o "free to play" (gratuito). Su intención es hacer un juego para todos y orientado al online (se podrá jugar solo o en cooperativo para 3), pensado para que incluso las personas que no juegan en red acaben haciéndolo. Para ser un primer contacto, *Deep Down* convence en lo técnico, esperemos que en lo jugable alcance el mismo nivel...



LA ZONA TÁCTIL del pad de PS4 servirá para desplegar el mapa 3D de la mazmorra, con aspecto de holograma e indicaciones adicionales.



EL MOTOR PANTHA REI pondrá en pantalla unos modelos muy detallados, aunque destacarán los efectos de luz.



LA HISTORIA TRANSCURRE en el New York de 2094. Con una nueva tecnología, viajamos al pasado tocando objetos.



LA ACCIÓN, al menos en la demo del TGS, es un poco simple. No hay ni "parries", ni bloqueo... acción directa y poco más.

UN PADRINO DE LUJO

EL PRODUCTOR de *Deep Down* es el supersimpático y alocado Yoshinori Ono. Es una leyenda dentro de Capcom y ha participado en numerosos títulos de la compañía, como *Dino Crisis 2* (donde ejerció de publicista) a *Resident Evil Outbreak 1* y *2* (donde incluso llegó a dirigir el diseño de los personajes). Ya en su papel de productor ha dejado su impronta en títulos como *Shadow of Rome*, *Onimusha: Dawn of Dreams* o *Capcom Fighting Jam*. Pero sus mayores éxitos han estado asociados a *Street Fighter IV* y todas sus variaciones (como *Super SFIV* o el recién anunciado *Ultra*), así como el crossover *SF vs Tekken*.



aquí Tokio



¡Felynes saludos, amigos! *Monster Hunter 4* arrasa aquí.

La primera cacería de monstruos 100% original para 3DS era uno de los títulos más esperados por los japoneses y en su debut no ha defraudado: se han vendido casi 1.900.000 copias en los 4 primeros días ¡y casi las mismas 3DSLL!



Acción y rol para 4 en Vita.

Capcom ha anunciado que *Monster Hunter* también estará en Vita, aunque será *MH Frontier G* (hasta ahora de PC), la que disfrutaremos. Además, SEGA ha anunciado el action RPG *Phantasy Star Nova* (en la imagen), también para Vita con modos online para 4. Está siendo desarrollado por Tri-Ace (*Star Ocean* y *Valkyrie Profile*).



Más acción "mecha" con Super Robot Taisen OG I.B.

Super Robot Taisen (o *Super Robot Wars* como se la conoce en Occidente) es otra saga de referencia en Japón, al menos si hablamos de mechas, al combinar robots de series como Gundam o Evangelion. Esta entrega apuesta por la acción, con combates 1 vs 1, 2 vs 2 y 1 vs 3 robots y sin ofrecer un modo historia de fondo.

aquí Tokio



→ *Natural Doctrine*, rol nipón para el lanzamiento de PS4.

Cada vez más compañías japonesas están empezando a apostar por PS4, como Kadokawa Games, que prepara este nuevo J-RPG de corte fantástico (aunque también saldrá para PS3 y Vita). En él asumimos el papel de un escolta/protector de mineros en un mundo donde habitan otras especies que los amenazan con espada y magia.



→ *Final Fantasy Agito* renace en los teléfonos inteligentes

En origen, *FF Agito* iba a ser el tercer juego de la "Fabula Nova Crytalis" de *FFXIII*, pero finalmente fue desechado en favor de *Type 0*, la entrega de PSP inédita fuera de Japón. Pues bien, Square Enix lanzará en breve *Agito* para IOS y Android, tomando como base el juego cancelado, no *Type 0*. Será un juego nuevo, que se distribuirá por episodios y que formará parte de la fábula.



→ Los primeros "remakes" HD ya están camino de PS4

Tecmo Koei prepara *Shin Sangoku Musou 7 with Moushouden* o lo que es lo mismo, el primer remake "full HD" de dos de sus juegos de PS3. En este caso se trata de lo que en occidente llamáis *Dynasty Warriors 8* y su versión *Xtreme Legends*, que llegarán juntas en un único disco y con mejoras gráficas como texturas a mayor resolución o mayor detalle en general.

El blog de Kagotani

Tokyo "Hell" Show, abierto al público...

La feria del videojuego más importante de Japón, el Tokyo Game Show, cerró un año más sus puertas batiendo récords de asistencia. Durante los 4 días que dura, los dos están primeros cerrados para los profesionales, y los dos últimos abiertos al público. Si, como yo, asistes los cuatro días, choca la seriedad, la "tristeza" y silencio de los primeros con el agobio de los últimos. Y es que algo como moverse por los pasillos es una tarea imposible.



Este año, las "culpables" del nuevo récord de asistencia han sido las consolas de nueva generación y en especial PS4. Su lanzamiento en febrero de 2014 ha "disgustado" a los japoneses, pero también ha sido un aliciente para despertar su curiosidad. Hubo pocas PS4 disponibles y los dos títulos que más pasiones despertaron fueron *Deep Down* y *Shin Sangoku Mussou 7*. Para poder probarlos, como otros años, había que coger un ticket, que "daba derecho" a hacer cola. Solo unos pocos fueron los privilegiados en probar esos dos juegos, y el resto tuvo que conformarse con probar otros títulos... o Vita y PS3.

« LO MÁS LLAMATIVO ES LA ENORME CANTIDAD DE GENTE QUE HAY SIN PODER JUGAR PORQUE TODO ESTÁ OCUPADO »

Microsoft, aunque acaparó menos atención, recibió también las visitas de la gente que se desbordaba del stand de Sony. Sigue sin saberse cuándo se lanzará Xbox One en Japón, pero sus leales tienen confianza en juegos como *Titanfall* o *Halo 5*. Y hablando de shooters, ante la ausencia de *Call of Duty Ghost* en forma jugable (que aquí lo lleva Square Enix), destacaron las partidas multijugador en PS4 de *Battlefield 4* (32 vs 32), que poco a poco se va ganando a los fans de los FPS bélicos.

Pero, sin duda, lo más llamativo de todo es la enorme cantidad de gente que hay sin poder jugar, porque todos las consolas y muebles están ocupados. Muchos optan por ir a la zona de las tiendas (donde se puede adquirir merchandising de las series más famosas), a ver los shows en los escenarios o acudir a los pasillos donde posan los cosplayers.

Aun con el atractivo de la next gen, este Tokyo Game Show será recordado por ser el mayor punto de Street Pass de la historia. Con dos millones de *Monster Hunter 4* vendidos, no os podéis imaginar el frenético ritmo al que los jugadores han intercambiado datos. ¿Que mejor homenaje de los fans de Nintendo para el reciente fallecimiento de Yamauchi?

Y es que, con los nuevos *Pokémon* de 3DS a la vuelta de la esquina, una cosa está clara aquí en Japón: en esta recta final de año, en la que no estará presente la nueva generación, el claro ganador va a ser Nintendo. Y eso sin haber mencionado la enorme cantidad de títulos para 3DS que estuvieron presentes en la feria...

BATMAN ARKHAM ORIGINS

LA NOCHE MÁS LARGA DEL CABALLERO OSCURO

Tras dos excepcionales aventuras, consideradas los mejores videojuegos de superhéroes, Batman regresa para contarnos cómo fueron sus primeros pasos como protector de Gotham...

PS3, Xbox 360, Wii U, PC ■ 25 de octubre ■ Warner Bros.

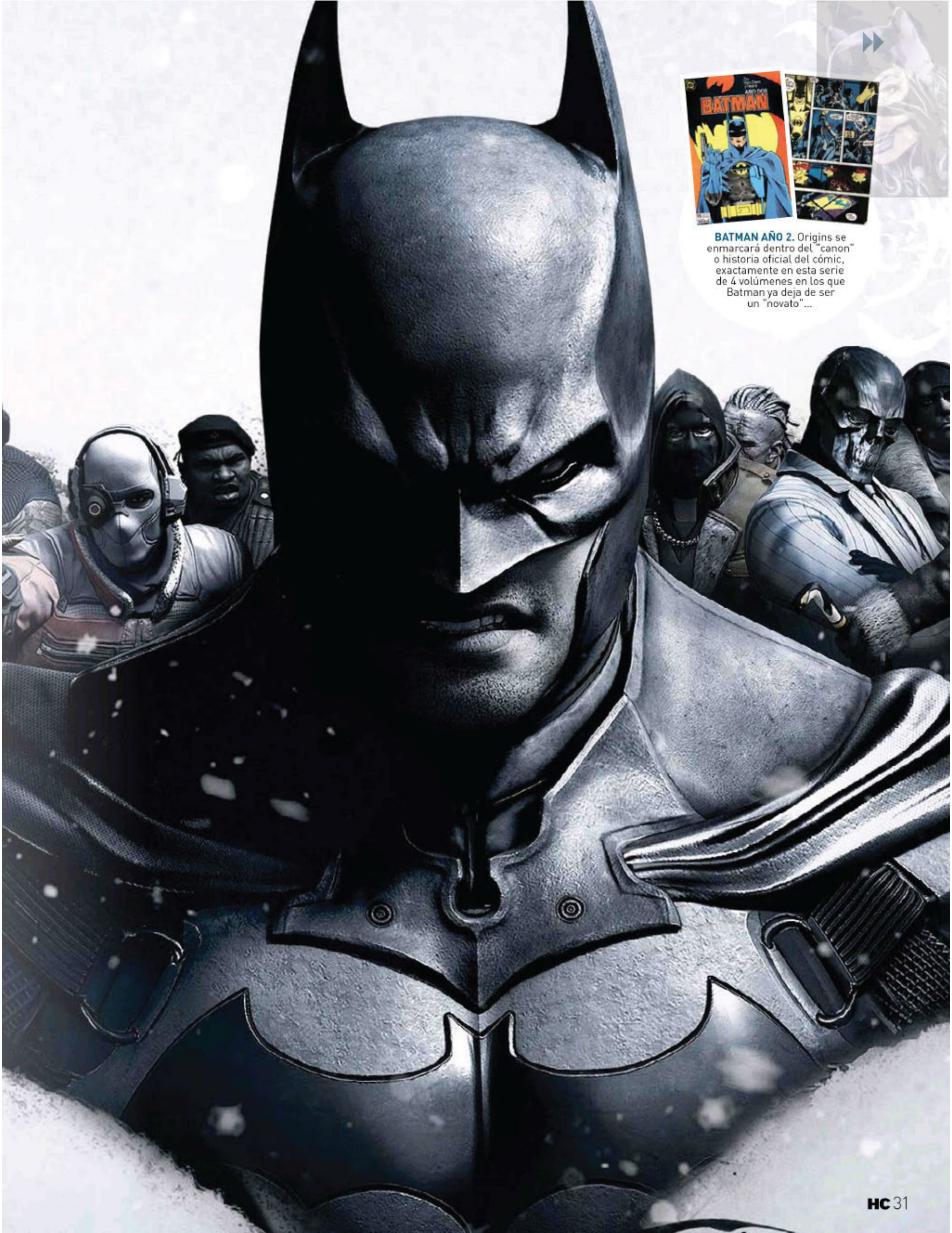
Rocksteady Studios ha sido el único estudio capaz de capturar la esencia de los cómics de un superhéroe, en su caso de Batman, y trasladarla a un videojuego hermanando como nunca antes técnica, guión y diversión, forjando un increíble universo fiel al personaje. Los resultados hablan por sí solos: la serie *Arkham* es considerada el mejor videojuego de superhéroes de la historia. Así de contundente.

ESTUVIMOS CON BEN MATTES, productor de Origins en Warner Bros Montreal, el estudio que lo está desarrollando (y que antes adaptó *BAC Armoured Edition* a Wii U).

Una herencia que ahora recibe el joven estudio de Montreal de Warner Bros, ya que Rocksteady Studios está trabajando en un nuevo proyecto aún no anunciado (¿el primer Batman next gen?). Pero, tranquilos, que el nuevo estudio ha contado con el motor gráfico, todos los datos de anteriores juegos (un disco duro con un tera de información) y el apoyo técnico de Rocksteady para que *Origins* consiga unas cotas de calidad incluso superiores...

Origins será, cronológicamente, el primer juego de la saga. O lo que es lo mismo, una "precuela" de *Arkham Asylum*. Dentro del "canon" o historia oficial de Batman, se insertaría dentro del llamado "Año 2", que nos presenta a un Batman ya con cierta experiencia luchando contra el crimen, que combate cuerpo a cuerpo con soltura (no le hieren con tanta facilidad, ni es tan torpe huyendo como en el "Año 1", sus primeros pasos) y ya empieza a tener cierto renombre. Eso sí, en esta visión del "Año 2", Batman está solo, sin aliados conocidos como el comisario Gordon, quien todavía lo ve como una amenaza. Es más, en *Origins* el cuerpo de policía de Gotham es tremendamente corrupto y tiene a Batman como uno de sus principales objetivos.

Pero ni por asomo es el único problema de Batman: Máscara Negra, uno de los hampones de Gotham, ha fijado una recompensa de 50 millones de dólares para quien sea capaz de entregarle al murciélago. Y ante tan suculenta recompensa, justo en Nochebuena, la ciudad se llena de matones ▸▸



BATMAN AÑO 2. Origins se enmarcará dentro del "canon" o historia oficial del cómic, exactamente en esta serie de 4 volúmenes en los que Batman ya deja de ser un "novato"...

y asesinos, que están saqueando Gotham y provocando disturbios para que Batman salga de su escondrijo. Incluso la policía y los SWAT se han desplegado por las calles para hacerse con los 50 millones... Ante esta situación, y a pesar de las peticiones de Alfred para que siga escondido, Bruce Wayne se enfundará su oscuro traje para cumplir con su juramento de proteger la ciudad. La cacería está servida... ¿pero quién será el cazador y quién el cazado?

La jugabilidad de *Origins* tomará como base lo que vimos en *Arkham City*, es decir, tendremos una gigantesca recreación de Gotham (el mapa será el doble de grande que en la anterior entrega), por la que podremos movernos con libertad, enfrentarnos a las diferentes facciones de enemigos, buscar coleccionables (aunque Ben Mattes nos dijo que no podía confirmar sí volvería Enigma, sabemos de buena tinta que sí lo hará), seguir la historia principal o dedicarnos a muchas de las tareas opcionales que habrá. Todo lo que funcionaba bien en *Arkham City* permanecerá intacto, como la forma de movernos por el entorno (usando la capa para planear y el garfio para movernos entre gárgolas), el sigilo, el modo detective o

ORIGINS TRANSCURRIRÁ DURANTE UNA ÚNICA NOCHE, EN LA QUE BATMAN SE MEDIRÁ A NUMEROSOS ENEMIGOS

UNA CIUDAD CONTRA BATMAN

EL CABALLERO OSCURO ESTÁ SOLO. A diferencia de sus dos aventuras anteriores, Batman no cuenta ni con la ayuda de la policía, enfrentándose a tres grupos de enemigos...

Villanos

Máscara Negra será el detonante de la trama, pero seguro que habrá más, como El Joker o Bane. Incluso se habla de que habrá muchos coleccionables, lo que podría suponer el regreso de Enigma y sus geniales desafíos.



MÁSCARA NEGRA es quien origina toda la trama, al ofrecer 50 millones de dólares por la cabeza de Batman. Cazarle es nuestro primer objetivo.



EL PINGÜINO se paseará por *Origins*, así como su barco, el "Final Offer". Por lo que hemos jugado, más que a él, nos enfrentaremos a sus matones.



SOMBRERERO LOCO será otro de los enemigos que Batman deberá detener (en una alocada visita al mundo de Alicia en el país de las maravillas).

Asesinos

Al olor de los 50 millones de recompensa, Gotham se llena de matones y bandas, algunas lideradas por uno de los 8 asesinos que tendrá el juego. De los miles de personajes de DC, parece que estarán Deadshot, Lady Shiva y...



DEATHSTROKE junto con sus espadas, será la prueba de combate definitiva de Batman, que tendrá que repeler sus contras velozmente.



COPPERHEAD. A pesar de ser un hombre en el cómic, esta fémina destacará por sus mañas como contorsionista, agilidad y su habilidad como judoka.



FIREFLY es un "pirotécnico" que puede volar con su jetpack y abrasarnos con su lanzallamas. Y aún faltan asesinos por desvelar... ¿quiénes serán?

Policía

Al comenzar el juego, Batman no cuenta con el apoyo de la policía. De hecho, ni Gordon es su aliado. Es más: hasta los SWAT se han desplegado para intentar hacerse con la recompensa. Es un cuerpo corrupto...



LOS AGENTES DE SWAT se desplegarán por Gotham para intentar dar caza a Batman, por si fuera poco con los asesinos y los villanos.

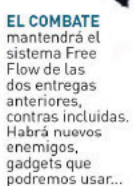


EL COMISARIO GORDON tampoco estará de nuestra parte y, parte del trabajo se centrará en demostrar que somos de fiar, que estamos de su lado.



LAS MISIONES "MOST WANTED" invitarán a cazar a villanos de DC, como Anarquía. Habrá más tipos, como delitos corrientes en "Crimen en Curso".





EL COMBATE mantendrá el sistema Free Flow de las dos entregas anteriores, contras incluidas. Habrá nuevos enemigos, gadgets que podremos usar...



APARTE DE LA HISTORIA volverán los desafíos y nuevos retos, como el modo 1 vs 100, en el que debemos tumbar a 100 enemigos de dificultad creciente.

el sistema de combate, que serán muy parecidos, pero con algunos añadidos y modificaciones (en el modo detective podremos avanzar y retroceder en el tiempo).

Y, por si alguno se pregunta por qué algunas de estas novedades de la segunda parte no estaban en *Arkham Asylum*, como los gadgets más molones, la respuesta es muy sencilla: cada vez que sale Batman de la Batcueva no lleva consigo todo su "arsenal". Y si eso es lo que dice el "canon" oficial de la serie, no vamos a ser nosotros los que llevemos la contraria…

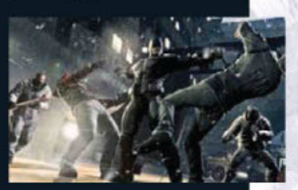
La historia se centrará en encontrar a Máscara Negra, entregarlo a la justicia y detener a los 8 asesinos que quieren nuestro pellejo, al tiempo que restauramos el orden en la ciudad (policía corrupta incluida). Durará unas 12 horas, coleccionables aparte, y al acabarla se desbloqueará el modo "I am the night", en el que no podremos morir ni una sola vez. Para poner orden solo contaremos con el apoyo de Alfred (quien no aprobará nuestra forma de actuar) y la Batcueva, nuestro refugio, que ha sido recreada como todo lujo de detalles y estará repleta de guiños a los fans (estará el batordenador, un "corcho" con información de nuestra investigación…). De hecho, en su interior encontraremos una de las novedades: la sala de entrenamiento. Allí, a través de diversos retos, podremos perfeccionar nuestra técnica de lucha. La idea es que, cuando combatamos, el juego no se convierta en un "aporreabotones", sino que entendamos sus rudimentos e intentemos conseguir los combos más largos posibles. ¿Para qué? Pues porque dependiendo de nuestra actuación en cada desafío, obtendremos una puntuación (entre 1 y 3 copas), lo que nos reportará distintas cantidades de experiencia, que también podremos ganar realizando acciones como hablar con Alfred. Esta experiencia nos ▶▶



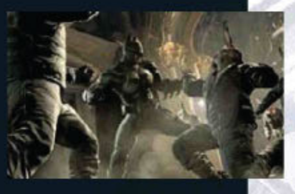
ALFRED SERÁ NUESTRO ÚNICO ALIADO y con él podremos hablar en la batcueva, que ha sido recreada como nunca antes en una aventura de Batman.

EXAMEN PARA "CABALLERO OSCURO"...

Origins **ha sido diseñado con una idea: hacernos sentir que mejoramos, que crecemos con el propio personaje gracias a…**



EL ENTRENAMIENTO. Se podrá activar desde la batcueva, y nos ofrecerá todo tipo de retos, que serán valorados con hasta 3 trofeos.



LA EXPERIENCIA. Cuando superemos un entrenamiento o un combate (o tras hablar con Alfred), ganamos XP con la que mejorar a Batman.



EXÁMENES. Los 8 asesinos serán en realidad un "examen final" para distintos aspectos de Batman. Deathstroke, por ejemplo, es el del combate…



GOTHAM SERÁ EL DOBLE de grande que en *Arkham City* y, además, contará con efecto climatológico de la nieve.



EDICIÓN DE COLECCIONISTA. Por 105 € puedes llevarte el juego junto con algunos interesantes extras, como una detallada figura (30x13,5x13cm), libro de arte con tapa dura de 80 páginas, caja metálica exclusiva, dossier sobre los 8 asesinos y Máscara Negra y DLC (Deathstroke, skin...).



ARTISTAS MARCIALES Y MATONES "ACORAZADOS" serán los dos nuevos tipos de enemigos "comunes" a los que Batman tendrá que aprender a derrotar.

LA BATCUEVA ofrecerá a los fans numerosos guiños y huevos de pascua. No faltará ningún detalle, desde el batordenador, el batwing, etc.

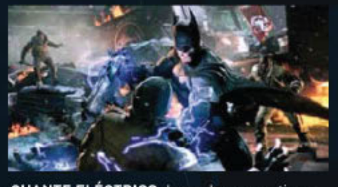
permitirá mejorar los gadgets y habilidades, que ahora tendrán una presentación más clara que para comprender de un vistazo qué hace y, en el caso de los golpes o ataques, cómo se ejecutan.

Del mismo modo, el mapeado es tan grande que se introducirá un nuevo sistema de viaje rápido, como en *Skyrim* y otros RPG. En cualquier momento podremos llamar al Batwing, que nos recogerá y nos llevará de nuevo a la batcueva, aunque completando algunas tareas opcionales, como misiones "Most Wanted" (atrapar a otros villanos no relacionados con la trama), despejaremos torres de comunicación que nos permitirán aterrizar en otros puntos del mapeado. También preguntamos a Ben Mattes si en esta ocasión podríamos pilotar el Batmóvil por las calles de Gotham y nos confirmó que ningún vehículo será pilotable. Es una cuestión tecnológica y, al mismo tiempo, quieren conservar esa sensación agobiante que ha marcado al Gotham City de la serie *Arkham*.

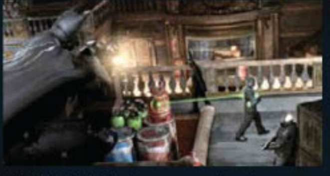
Y, aunque a priori *Origins* puede parecer "más de lo mismo", lo cierto es que las sensaciones a la hora de jugar son muy distintas. Sí, la base del combate con combos y contras es muy parecido, aunque podemos usar algunos nuevos gadgets, como unos guantes que dan descargas eléctricas o nos enfrentamos a dos nuevos tipos de enemigos, como los artistas marciales o

NUEVOS GADGETS PARA ERRADICAR EL MAL DE LAS CALLES DE GOTHAM

Batman contará con algunos nuevos ases bajo la capa, más los que irá consiguiendo a durante la aventura, como la garra remota, que logrará después de derrotar a Deathstroke. Serán claves para avanzar.



GUANTE ELÉCTRICO. Lo podremos activar durante el combate con L3+R3 y con ellos "electrocutaremos" a los enemigos.



GARRA REMOTA. Con su cuerda uniremos dos objetos que se "atraerán". Da igual que sea un hombre y un barril explosivo...



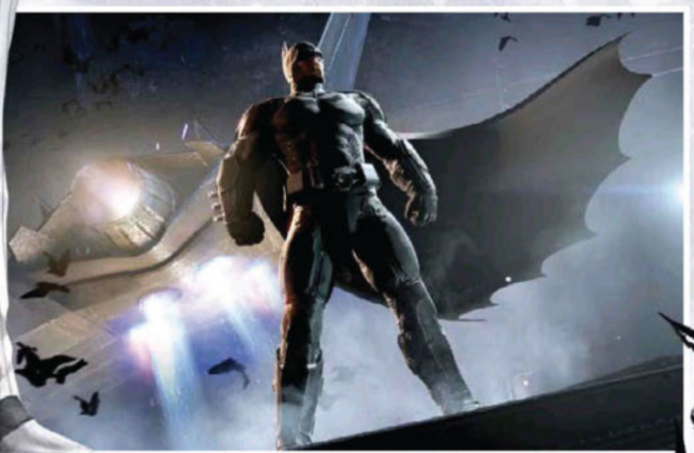
GADGETS MEJORADOS. Como el batarang, que tendrá una función "boomerang" para atacar a los enemigos mientras vuelve.



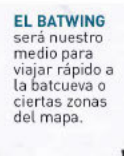
soldados fuertemente blindados. Pero, lo cierto es que el sistema de experiencia, práctica y mejora, nos va a poner ante retos muy difíciles que van a exigir lo mejor de nosotros. Así lo pudimos comprobar en un combate contra Deathstroke. Según nos comentó el productor, han elegido a los asesinos entre la enorme cantidad de personajes del universo de DC, para poner a prueba a Batman en distintas áreas. Son como "exámenes finales" que nos exigirán lo mejor de nosotros mismos, y de ahí la necesidad de entrenar, mejorar y progresar. En el caso de Deathstroke, es el examen final para el sistema de combate Free Flow, el de la saga. Tenemos que dominar las contras, los gadgets y los golpes ordinarios, todo a un ritmo endiablado, con un enemigo inteligente que también nos hace contras y que usa el entorno a su favor. Un combate difícil que nosotros no superamos ni al tercer intento (y eso que nos hemos pasado los dos anteriores juegos sin problemas). Y todo con una puesta en escena espectacular, llena de giros de cámara y zooms para enfatizar los momentos más espectaculares, con forcejeos, bloqueos y contraataques mostrados con planos muy, muy próximos. ▸▸

■ ***ORIGINS* QUIERE QUE EL JUGADOR "SIENTA" LA EVOLUCIÓN DE BATMAN, QUE SERÁ CLAVE EN LA AVENTURA** ■

MÁSCARA NEGRA es el villano de esta entrega... ¿o El Joker está escondido en segundo plano?



EL BATWING será nuestro medio para viajar rápido a la batcueva o ciertas zonas del mapa.



BANE será otro de los villanos del universo DC que volverá al juego, aunque su aspecto aún no es el de *Asylum*...

LA BATALLA SIGUE ONLINE

Tras el "fiasco" de Gotham Online Imposters, Warner por fin incluirá modos online en *Origins*, con Batman, Robin... y mucho más. Está siendo desarrollado por Slighty Mad (*Quake Wars*).



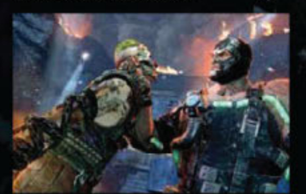
A TRES BANDAS. Habrá dos equipos de tres matones (de El Joker y de Bane), y un tercero con Batman y Robin y trabajando juntos para tumbar a los dos primeros...



JEFES, A ESCENA. Al alcanzar ciertos requisitos, se podrá pedir la ayuda de El Joker y Bane, que pelearán junto a sus bandos, y darán a sus matones ventajas temporales.



ARMADOS. Las armas de fuego serán la base del arsenal de los matones, mientras que Batman y Robin tendrán los gadgets de la aventura para un jugador.



LA PERSONALIZACIÓN. Podremos alterar el aspecto de los matones y de Batman y Robin, así como los ítems que llevan al combate. Habrá muchos desbloqueables...



GRÁFICAMENTE el juego será tan sólido como *Arkham City*, pero con modelos aún más detallados y efectos climatológicos...

INCENTIVOS Y CONTENIDO FUERA DEL DISCO (O DLC)...

Por reservar el juego o comprar la ed. coleccionista (que incluye el DLC Knighfall exclusivo de PS3) tendrás acceso al primer DLC del juego, centrado en Deathstroke... y hay más.



JUEGA COMO DEATHSTROKE. Es el primer DLC del juego, y con él podemos jugar como el mercenario en las salas de desafío (añade 2 mapas) y en el modo 1 vs 100.

PASE DE TEMPORADA. Costará 19,99 € e incluirá varios packs de vestimentas, la posibilidad de entrenar con Bruce Wayne y una expansión de la historia.







LOS COLECCIONABLES volverán. Y aunque no nos confirmaron si tendrán el sello de Enigma, todo parece apuntar que sí...

Origins también mantendrá las salas de desafío e introducirá un nuevo elemento: los modos online, a cargo de Splash Damage, especialistas en juegos multijugador como *Quake Wars*. Sobra decir que, pese al cambio de desarrollador, el juego sigue siendo tan sólido y vistoso como los anteriores (usan el mismo motor gráfico), con la dificultad de que el mapa será más del doble de grande, con efectos climatológicos como nevadas o unos personajes y entornos excepcionalmente detallados y animados. Además, nos confirmaron que el doblaje al castellano, a diferencia del americano, mantendrá las voces vistas en anteriores entregas, en especial la de Claudio Serrano, que presta su voz a los Batman encarnados por Christian Bale y los de la saga de videojuegos.

Por último, el productor también nos confirmó que no van a desvelar mucho más sobre el juego porque quieren que tanto el argumento como otras cosas que no han revelado aún sean una sorpresa para el jugador, ya que está hecho desde el cariño más profundo al personaje y su universo. Un mundo al que nosotros ya nos hemos asomado y al que queremos volver a entrar tan pronto como sea posible. Menos mal que el 25 de octubre cada vez está más cerca...

ROCKSTEADY NO FIRMA ESTE BATMAN, PERO LO CIERTO ES QUE ESTARÁ TAN CUIDADO COMO LOS DOS ANTERIORES

ARKHAM ORIGINS BLACKGATE, EL COMPLEMENTO PORTÁTIL

3DS y Vita recibirán su correspondiente ración de Batman, con un juego 2,5D y estilo "Metroidvania", en el que no faltarán muchos de los elementos de los juegos de sobremesa, como el planeo, el garfio... y más.



HISTORIA. Comenzará 3 meses después de *Origins*, con El Joker, Máscara Negra y El Pingüino dominando sectores de la cárcel.



COMBATE. Ha sido creado desde cero y tendrá opciones como cambiar entre dos planos (pasar al "fondo" del escenario).



A LO "ARKHAM". Aunque será 2D, muchos elementos saltarán a las portátiles tal cual, como los gadgets, la vista de detective...

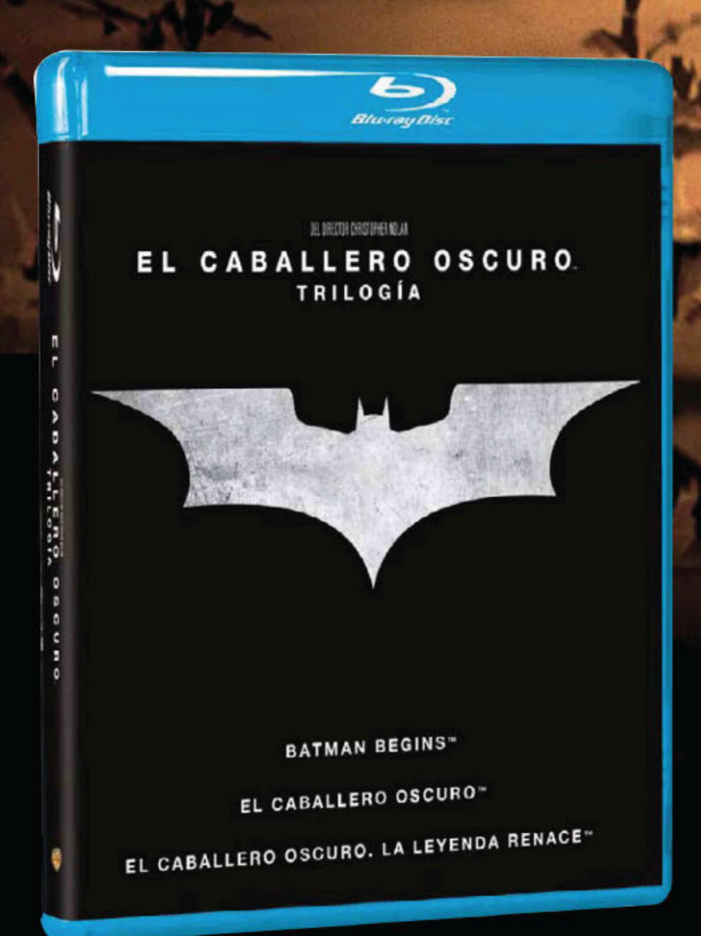
CONCURSO

REGALAMOS

10 TRILOGÍAS

EL CABALLERO OSCURO™ EN BLU-RAY™

Christopher Nolan es, para muchos, el director que mejor ha captado la esencia de Batman en sus filmes. Ahora puedes llevarte una de las trilogías que regalamos. ¡Participa en nuestro concurso!





PARTICIPA AQUÍ

www.hobbyconsolas.com/concursos/batman-caballero-oscuro

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

NAVEGANDO ENTRE DOS GENERACIONES

■ PS3-360-PS4-ONE-Wii U-PC ■ UBISOFT ■ DESDE EL 31 DE OCTUBRE

La hoja de ruta del pirata Edward Kenway está llena de incertidumbres y retos. Este será el primer *Assassin's* en saltar a la next-gen, a la vez que lucha en las consolas actuales por mantenerse en el trono de los sandbox. Ya hemos podido jugarlo y descubrir si el botín merece la pena.

Ha llovido mucho desde que descubrimos junto a Altaïr el Credo de los Asesinos. Hace 6 años, ver unas ciudades tan detalladas como las Damasco o Masyaf del primer *Assassin's Creed* suponía todo un hito. El rendimiento técnico del juego ponía sobre la mesa el potencial que Xbox 360 y PS3 podían explotar. Pero **los tiempos cambian y los gamers ya no nos impresionamos** tan fácilmente. Además, la explotación reiterada de la franquicia (desde 2009 se ha lanzado un juego al año) ha cansado a algunos usuarios, que creen que ya no da más de sí.

→ UBISOFT QUIERE PROBAR QUE ESTÁN EQUIVOCADOS gracias a esta apuesta a caballo entre el actual horizonte y el que está a punto de aterrizar. Los canadienses no son novatos en eso de lanzar "juegos puente" entre generaciones: cuando se estrenó Xbox 360, *Splinter Cell Double Agent* saciaba la sed de aventuras de los usuarios de PS2, pero incorporaba numerosas mejoras en la versión next-gen para que los más modernos vieran justificada su inversión.

Algo parecido sucederá con esta aventura de Edward Kenway en el Caribe: en PS3 y 360 **tendremos el *Assassin's* más completo de la Historia**; en PS4 y One, comenzaremos a vislumbrar de lo que serán capaces los juegos en el futuro. No, no tiene pinta de que *AC IV* vaya a sacar todo el jugo a las nuevas consolas. Pero, desde luego, **muestra algunos detalles sorprendentes y esperanzadores**. Pronto entraremos en ellos, pero primero será mejor que nos pongamos en contexto, por si algún jugón de agua dulce anda despistado...



EDWARD PASARÁ A LA ACCIÓN en esta entrega inspirada en el mundo pirata. Ayudado por Barbanegra, Calicó Jack y otros forajidos, deberá enfrentarse a los imperios español e inglés.

LA AVENTURA DE DESMOND en los juegos anteriores parece haberse quedado en un punto y aparte. Ahora nos tocará encarnar a un empleado de Abstergo Entertainment para **indagar en la vida de Edward Kenway**, abuelo de Connor (el héroe de *Assassin's Creed III*) y antepasado de Desmond. Su objetivo será encontrar un misterioso tesoro con toda la pinta de ser un Fruto del Edén. El nuestro, vivir junto a él las aventuras que podríamos imaginar en un juego de piratas: superar feroces tormentas, abordar barcos, desenterrar tesoros...

Hemos podido jugar en la versión de PS4 dos secuencias del juego, pero Ubi ya ha adelantado que la proporción de aventuras en barco y a pie será de un 60 y un 40%, respectivamente. Los momentos a pie no serán muy novedosos en cuanto a mecánica: correr "edificio parriba, edificio pabajo", entrar en fortines custodiados, superar duelos multitudinarios... Habrá añadidos curiosos, como los puzles de las estelas mayas o las botellas con mensajes misteriosos. Pero **será en los momentos navales donde disfrutaremos de los principales cambios.**

LAS BATALLAS MARÍTIMAS fueron una de las innovaciones más celebradas del juego previo y aquí se van a explotar a tope. Ahora, por ejemplo, podemos pasar de controlar el barco a **soltar el timón y lanzarnos al mar** cuando queramos. Nada de fragmentos estancos, la exploración será libre. El otro gran cambio es la **diversidad del océano**. Entre eventos aleatorios, puntos clave del mapeado y misiones secundarias, el Caribe rezuma vida: peces que saltan junto al barco, náufragos que piden ayuda en plena marejada, goletas que otear con el catalejo... Y, mientras navegamos, nuestra tripulación se pondrá a cantar canciones marineras (¡que podremos ir desbloqueando!). **La cantidad de opciones** nos ha parecido atractiva y convincente, con su punto culminante en las batallas navales, donde podemos abordar los barcos: de controlar los cañonazos pasaremos a saltar a la cubierta enemiga y derrotar a su tripulación espada en ristre.

La libertad será la clave, no solo en lo jugable sino también

> **"QUE LA BANDERA NEGRA SIMBOLICE TU LEALTAD A LA LIBERTAD DEL HOMBRE"**


¿PELEAS DE NÁUFRAGOS? La historia dará muchos giros y también nos veremos peleando por nuestra supervivencia en alguna ocasión.

LOS MOMENTOS MÁS SÓRDIDOS de la época también aparecen. En esta escena, habrá que salvar a un reo antes de que muera ahorcado, por ejemplo.




ATACAR A LOS ACAUDALADOS "señoritos" del Caribe será parte de la historia del juego. ¿Qué tejemanejes se traen entre manos?



LOS PELIGROS DEL CARIBE

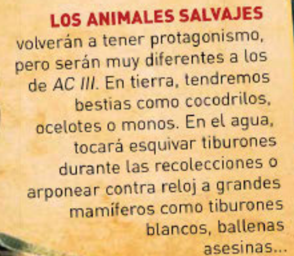
Podríamos decir que el mar Caribe es, prácticamente, un personaje más del juego. Sus aguas pueden mostrar desde el más bello de los paisajes hasta las tormentas más violentas. Mirad a qué os enfrentaréis:

LAS ISLAS pequeñas salpicarán todo el mapeado. Visitadlas para hallar tesoros o animales extraños.





CUANDO VAMOS EN BARCO, las amenazas llegarán con la mar embravecida (habrá tormentas aleatorias) o los riscos contra los que podemos chocar. Al igual que en las misiones a pie, habrá zonas vigiladas en las que los barcos atacarán nada más vernos. En las batallas, podremos lanzar andanadas, cañonazos o embestidas. Si debilitamos al rival... ¡tocará abordarlo!



LOS ANIMALES SALVAJES volverán a tener protagonismo, pero serán muy diferentes a los de *AC III*. En tierra, tendremos bestias como cocodrilos, ocelotes o monos. En el agua, tocará esquivar tiburones durante las recolecciones o arponear contra reloj a grandes mamíferos como tiburones blancos, ballenas asesinas...





en lo argumental. Los piratas son el reflejo de los asesinos: ambos rehuyen el orden y prefieren que cada uno siga su propio camino.

→ **EN LO JUGABLE,** apenas habrá diferencias entre versiones. **Será en el apartado técnico donde notaremos el cambio generacional**. Sin duda, la estrella es el océano. Resultan sorprendentes el movimiento del agua o los matices de color que hay entre el turquesa de una playa paradisíaca o las turbias olas de una tormenta tropical. Bajo las capas de agua veremos moverse toda clase de vida marina. Sobre ellas, gotas de agua, cada una de las mismas iluminada de forma independiente. Cuando vayamos a tierra y nos escondamos en el follaje, veremos cómo las hojas se mueven de forma realista a nuestro paso. Las consolas actuales serían incapaces de mover esa enorme cantidad de detalles con fluidez y es una gozada mirar los detalladísimos paisajes desde un acantilado.

En cualquier caso, como decíamos al principio, **no se trata de cambios trascendentales** vistos en conjunto: los modelos de los personajes no sorprenden, se detectan movimientos "enlatados" en los enemigos, las transiciones entre animaciones están algo forzadas... Son errores que se llevan arrastrando desde el primer *Assassin's* y que necesitarían un juego construido desde cero para desaparecer. No parece que vaya a suceder a corto plazo, pues Ubisoft pretende seguir con su política de lanzamientos anuales. A los que nos gusta la saga nos parece suficiente, pues cada nueva entrega añade, tacita a tacita, más diversidad a un enorme universo.

→ **HABRÁ OTROS PEQUEÑOS AÑADIDOS** que también sirven de pista sobre lo que será la "rutina" en los videojuegos futuros. Por un lado, al acabar cada misión tenemos la opción de com-



EN EL ARSENAL de cada entrega hay novedades. Aquí, además de las espadas dobles, usaremos esta graciosa cerbatana.

EL MULTIJUGADOR volverá a apostar por la fórmula que vimos en *AC III*. Aunque en esta sesión no pudimos probarlo, ya sabemos que apostará especialmente por la personalización de las sesiones y los personajes.

EL PARKOUR se ejecutará igual que en el juego previo, pero habrá objetivos nuevos. ¡Que no se escape esa paloma!

partir (vía botón Share, claro) los últimos minutos o de votar qué nos ha parecido el desarrollo. Ya lo hemos comentado en los últimos números: **tanto Sony como Microsoft confían en que las funciones sociales,** compartir nuestras experiencias con los amigos, se conviertan en uno de los pilares del nuevo "gaming".

Por otro lado, contaremos con la compatibilidad de las tabletas. En este juego **podremos usar una "companion app"** en nuestro iPad para indagar en el códice o mandar a nuestros barcos a invadir nuevos países. Sí, la industria quiere que nuestras consolas interactúen cada vez más con nuestras tabletas y smartphones. Ubisoft es una firme creyente en esa estrategia, como también demuestra con *Watch Dogs* o *The Division*. Personalmente, todas estas aplicaciones nos han parecido forzadas hasta ahora, pero a fin de cuentas se trata de un extra opcional que no encarece el producto. Bueno será para quien le interese, ¿no?

YA QUEDA MUY POCO para el desembarco de *Assassin's Creed IV Black Flag*. **El 31 de octubre izará su bandera negra** en las consolas actuales, pero también llegará a tiempo para el estreno de Xbox One y PS4, el 22 y el 29 de noviembre, respectivamente. Así pues, la eterna lucha entre templarios y asesinos será testigo privilegiado del comienzo de una nueva generación. Será interesante descubrir si el chulesco Edward Kenway se convierte también en un icono para los jugadores del futuro. ■

"IMPERIALES" Y PIRATAS supondrán un paralelismo entre templarios y asesinos. A la izquierda, Julien du Casse, un traficante con los españoles. A la derecha, el intrépido Barbanegra.

LOS VIGILANTES seguirán patrullando por rutas prefijadas, pero gracias a la frondosidad de la jungla caribeña será más fácil acercarse a ellos sin ser detectados.

HABLAMOS CON ARNAUD VADOUR
PRODUCTOR DE ASSASSIN'S CREED IV

Hace unos días, los responsables del juego visitaron España para intercambiar opiniones con los periodistas y ofrecer sus puntos de vista. Aquí tenéis las preguntas que hicimos a Arnaud, el simpático productor de esta entrega.



ARNAUD VADOUR (derecha) posa junto a Dani.

→Hablemos del motor gráfico. Nos ha sorprendido especialmente el mar, cuya reproducción siempre ha sido una asignatura pendiente en los juegos. ¿Os ha costado mucho?
La navegación y las batallas marítimas se introdujeron por primera vez en *AC III* y fueron muy bien recibidas por los fans. Trabajamos mucho para recrear todos los detalles, desde el océano hasta la sensación de que éste es interactivo. Era importante ofrecer diferentes condiciones marítimas. En *Assassin's Creed IV* hemos llegado a un nuevo nivel. El océano es más realista y ofrece más interacción en las batallas. Además, hemos añadido mucha progresión para que el jugador vaya descubriendo diferentes niveles de dificultad en las batallas, pero también en la navegación.

→Hemos visto muchas islas, varias de las cuales son reales. ¿Hasta qué punto se ofrece una reproducción realista?
Cuando comenzamos a trabajar en *AC IV*, hace unos dos años, una de las primeras cosas que hicimos fue investigar sobre los piratas, su historia y su deseo de crear una república en el siglo XVIII, pero también sobre el Caribe. El director de arte y su equipo fueron a tomar fotos, a buscar localizaciones y descubrir la belleza del entorno. Mostramos una imagen idealizada del Caribe, lo que verías si fueras allí de viaje. También buceamos mucho en la arquitectura. Las ciudades que descubriréis, como La Habana, Kingston o Nasáu, son bastante aproximadas en términos geográficos, de ubicación y arquitectura.

→Siguiendo con los piratas, en vuestro juego ofrecéis una imagen "dulcificada" de ellos. Su aura está muy relacionada con la de los asesinos, ya que ambos buscan la libertad para la Humanidad, ¿no?
En el juego, veremos por primera vez la vida real de las piratas, cómo vivían en el siglo XVIII. En ese periodo, los piratas han decidido vivir juntos y construir la república pirata, una auténtica democracia. Era una aspiración para todos aquellos hombres: liberarse del imperio británico o el español y vivir su vida. Por supuesto, hay una conexión estrecha con el conflicto entre asesinos y templarios. En todos los *Assassin's Creed*, desde el principio, los asesinos querían luchar por la libertad de la humanidad y los templarios buscaban controlar el mundo, poner orden en el mismo. Se trata de la misma lucha que había entre los imperios y los piratas.

> **"SIEMPRE QUEREMOS OFRECER LA SAGA EN TODOS LOS FORMATOS QUE HAYA DISPONIBLES"**
> ARNAUD VADOUR

→Respecto a las batallas navales, hay gente que se ha quejado de que no se hayan incluido en el multijugador. ¿En algún momento se pretendió incluirlas?
Por supuesto, en las primeras fases de producción, pensamos en trasladar las batallas navales al multijugador, pero debido a las restricciones técnicas del juego, juzgamos que no era el mejor momento. Eso sí, escuchamos a los fans y somos conscientes de que se trata de algo muy deseado por ellos.

→Nos gustaría que nos hablaras de la "companion app" que podremos disfrutar junto al juego. Cuéntanos hasta qué punto nos permite mejorar la experiencia.
Junto a la experiencia principal que puedes tener en la consola, puedes usar la "companion app" en cualquier momento. Puedes jugar a ambas cosas a la vez. Tendrás el mapa disponible en cualquier momento y se actualizará en tiempo real, para ver dónde estás y dónde puedes ir. Todo ello, sin pausar. Además, te permite un acceso online a toda la enciclopedia y la documentación que cimenta el juego, para que se enriquezca la experiencia del jugador. También hemos incorporado otra posibilidad muy interesante: la flota de Edward. En el juego principal puedes abordar barcos. Cuando lo haces, tienes la posibilidad de quedarte esos barcos y mandarlos por todo el planeta para que cumpla misiones y te traiga oro o provisiones. Puedes acceder a esa opción en el juego principal o desde la "companion app".

→Hablemos de las partes del juego en el presente. ¿Nos puedes contar algo sobre el contexto?
Para *Assassin's Creed IV* adoptamos un punto de vista nuevo. Ahora eres un empleado de Abstergo Entertainment y siempre juegas en primera persona. A partir de ahí descubrirás y aprenderás más y más sobre el conflicto entre los asesinos y los templarios en el presente. Por supuesto, habrá continuidad con todo lo que has aprendido en los títulos anteriores, cuando jugabas con Desmond. Pero, como ahora eres tú mismo el que juega, descubrirás todos esos hechos por ti mismo y vivirás tus propias experiencias mientras descubres todo este entramado de los asesinos contra los templarios en el presente.

→La pregunta obligada: ¿será éste el último *Assassin's Creed* de la actual generación de consolas?
Cuando llegue la nueva generación, el título estará disponible desde el primer día. Lo que siempre queremos hacer con esta saga es lanzarla en todas las plataformas que estén disponibles, repartirla entre todos los fans y por eso vamos a lanzarla en PS3, 360, PS4, One, PC y Wii U. Donde quieras, podrás disfrutarlo.

→¿Tenéis planeado algún tipo de contenido descargable?
Para nosotros es muy importante ofrecer una experiencia consistente y duradera a los jugadores, así que queremos ver cómo *Assassin's Creed IV* será recibido cuando se lance. A partir de ahí, planearemos nuestra estrategia en ese sentido, de cara al propio jugador.


LA RECREACIÓN de los entornos, atuendos o personajes ha sido fruto de una enorme labor de documentación previa.



Muchos "gurús" afirman que, con la llegada de las tabletas y los teléfonos inteligentes, las consolas portátiles de toda la vida están abocadas a la extinción. Pero, viendo las novedades anunciadas, una cosa parece clara: aún no han dicho su última palabra...

UNA NUEVA GENERACIÓN DE PORTÁTILES

Muchos dicen que las consolas portátiles, tal cual las conocemos hoy en día, están condenadas a desaparecer. En parte se culpa a los teléfonos móviles, que ofrecen una mayor facilidad para acceder a juegos que, en muchos casos, son gratuitos o con un precio realmente bajo. Pero lo cierto es que solo una portátil es capaz de ofrecer experiencias de juego tan profundas y duraderas como *Monster Hunter* y con controles "físicos" que garantizan un control más satisfactorio que una pantalla táctil. Solo así se explica que, por ejemplo, en el lanzamiento de *Monster Hunter 4* en Japón se hayan vendido casi 2 millones de juegos y cerca de 300.000 consolas 3DS.

Y para llegar a un público cada vez más dispar, las portátiles también se reinventan, como es el caso de 3DS y Vita, que ya tienen en camino nuevos modelos. O incluso las plataformas basadas en el sistema operativo Android, que buscan nuevos rumbos añadiendo controles físicos e incluso streaming de juegos de PC. Todas estas variantes están dando pie a una nueva "generación" de portátiles, que pone de manifiesto que esta forma de jugar no está, ni mucho menos, acabada. ■



NINTENDO 2DS

Si el efecto 3D de la última portátil no te atrae, Nintendo ya tiene su propio remedio: un nuevo diseño, sin rastro del efecto estereoscópico.

Coincidiendo con el lanzamiento de *Pokémon X/Y* el 12 de octubre, Nintendo va a lanzar una nueva revisión de su portátil 3DS, con la que van a cambiar hasta el nombre de la consola a 2DS. Sus principales puntos de interés son la ausencia de efecto 3D, el precio (129 €) y un nuevo diseño, que prescinde de las bisagras para ofrecer un modelo de una única pieza. Algunos ya lo han bautizado como el modelo "low-cost" de Nintendo, pero lo cierto es que no da la sensación de fragilidad, de estar mal rematada o de usar materiales "malos". Todo lo contrario: de la familia "doble pantalla" de Nintendo, 2DS es la consola más cómoda de todas. Las manos se apoyan en su superficie de forma mucho más cómoda que en 3DS, y la disposición de los controles no nos invita a forzar ningún dedo o articulación. Solo por este detalle, 2DS ya merece la pena... ■

EL MODO "SLEEP". Este nuevo interruptor es el sustituto de las bisagras de 3DS. Nos permite poner la consola en modo reposo o superar puzzles en algunos juegos (como *Layton*), en los que debemos cerrar la consola.

SONIDO MONO. Es quizá el único cambio de este nuevo diseño que no nos ha gustado. La consola solo cuenta con un altavoz en la parte frontal, por lo que el sonido es "monoaural". Eso se soluciona jugando con cascos, donde el sonido sigue siendo estéreo, como siempre.

PANTALLAS. En realidad es un único panel táctil, separado por la carcasa de la consola (la pantalla superior está protegida por un plástico rígido y no tiene función táctil). Su tamaño es exactamente el mismo que el de las primeras 3DS.

INTERFAZ. El menú de la consola ha sido modificado para que podamos controlar algunos elementos, como el interruptor Wi-Fi (que ya no existe en el lateral de la consola). Incluso algunos botones, como Home, han sido rediseñados (es más grande).



ACCESORIOS. Las nuevas Nintendo 2DS llegarán al mercado en dos tonalidades (rojo y blanco y azul y negro), a un precio recomendado de 129,99 euros. Y llegarán acompañadas por unas nuevas fundas con cremallera (que lucirán el color de la parte trasera de cada modelo) y que se venderán por separado, a un precio recomendado de 9,99 euros.



A FAVOR

↑ EL DISEÑO Y LA ERGONOMÍA
De toda la familia DS (con 2 pantallas), es la consola más cómoda... pero con mucha diferencia.

↑ ADIÓS AL EFECTO 3D.
Para muchos, era fuente de mareos y dolores de cabeza (o no aportaba mucho). Aquí no queda nada de eso...

↑ SU AJUSTADO PRECIO (129 €).
Es sin duda uno de sus principales alicientes. Es la versión mas económica de la última portátil de Nintendo.

EN CONTRA

↓ ES "MENOS" PORTÁTIL...
Al abandonar el diseño "concha" y no doblarse, la consola es un poco más grande y menos portátil.

↓ TAMAÑO DE LAS PANTALLAS
Son como las de la primera 3DS, más pequeñas que en el modelo XL (que quizá es el que deberían haber usado como base).

↓ EL PRECIO FRENTE A 3DS
La primera 3DS cuesta solo 30 euros más. Quizá Nintendo debería haber ajustado un poco más el precio de 2DS...

LA ALTERNATIVA

NINTENDO 3DS XL

Si quieres disfrutar con los juegos más nuevos de Nintendo, la alternativa más clara a 2DS es 3DS. Y su modelo XL, con las pantallas más grandes, debería ser tu primera opción (cuesta 199 euros sin juego). Existen packs con juegos (por regla general, preinstalados en la memoria de la consola) e incluso en packs limitados con los motivos de un juego en concreto, como *Animal Crossing* o los nuevos *Pokémon X/Y*. Una XL con juego suele rondar los 219 €.



PS VITA 2000

Más fina y ligera, con una hora más de autonomía y con una nueva pantalla LCD, Vita se prepara para un nuevo asalto... ¿en Europa en 2014?

A FAVOR

↑ MÁS PEQUEÑA Y COMPACTA
Es más cómoda de llevar, más agradable a la hora de sujetarla y es más fina, pero sin sensación de fragilidad.

↑ 1 HORA MÁS DE BATERÍA
Puede parecer una tontería, pero lo cierto es que las portátiles actuales se beben la batería, así que cuanto más dure, mejor.

↑ TRES MESES DE PLUS GRATIS
Es un extra, pero salir de la tienda y saber, que durante 3 meses, tendrás juegos "gratis" es genial.

EN CONTRA

↓ LA PANTALLA ES MENOS "VITA"
Es un pelín más grande, pero la pantalla LCD es "peor" que la OLED (al menos en la vivacidad de los colores).

↓ POCA MEMORIA INTERNA
Mejor 1 GB que nada, desde luego, pero nos parece escasa. Incluir 8 GB tampoco debería ser mucho más caro.

↓ EL PRECIO
La primera Vita está por 199 € o menos y este modelo en Japón se venderá por ese precio. Vita necesita bajar más su precio.

Aún no se sabe cuándo llegará al mercado europeo (como pronto en 2014, eso seguro), pero Sony ya tiene lista la primera revisión de su última portátil para el mercado japonés. Vita 2000, que es como se "llama", cuenta con un diseño más ligero (un 15% menos de peso) y más delgado (un 20%). Y no es el único cambio: cuenta con una hora más de autonomía, el conector original de carga y datos se ha sustituido por un microUSB, la pantalla OLED ha cedido su sitio a una LCD y cuenta con 1 giga de memoria interna para guardar partidas (tendrá ranura para memory cards, que bajarán de precio considerablemente y se introducirá un nuevo modelo de 64 Gb). Además, todas las consolas -al menos en Japón- incluirán un cupón de 3 meses de PS+. Aquí no llegará hasta 2014. ■



CAMBIOS MENORES. Desde la salida de los altavoces a un diseño más redondeado de los botones PS, Start y Select, Vita 2000 cuenta con cambios aquí y allá. Es la misma máquina, pero a la vez distinta.

MEMORIA INTERNA. Vita 2000 cuenta con 1 GB de memoria interna, dedicado solo para guardar partidas. La ranura para memory cards sigue en la parte inferior.

VITAS DE COLORES. Vita 2000 llega a Japón el 10 de octubre, con 4 combinaciones de colores (negro y rojo, blanco y amarillo...). Al cambio "habitual" (es decir, 1€ = 1$), su precio es de unos 190 €.

MÁS LIGERA Y FINA. Vita 2000 también tendrá un diseño más fino y liviano, que además ofrecerá otros cambios, como LED de color para indicar la carga o una única tapa superior.



LCD VS OLED. Es, quizá, el cambio más drástico de este nuevo modelo. La nueva pantalla LCD ofrece unos colores algo más "lavados" y apagados, como podéis ver en la imagen inferior, aunque en otros títulos como *Uncharted* se nota menos. Eso sí, el tamaño de la pantalla es un pelín más grande...



PUERTO MICROUSB. En la parte inferior siguen estando la entrada de auriculares y el puerto de datos y carga, que en este modelo desecha al conector propietario de Sony para optar por el microUSB.

LA ALTERNATIVA

PS VITA TV

El próximo 14 de noviembre, Sony lanzará en Japón esta pequeña "cajita" blanca, bautizada PS Vita TV, con la que podremos disfrutar de todas las funciones de Vita (y alguna más) en la pantalla del televisor. Podremos usar PSV TV para disfrutar de todos los juegos compatibles con Vita, incluidos los clásicos de PSOne, en una tele (a una resolución de 720p), así como reproducir vídeos y música. Y lo que es mejor, nos permitirá hacer streaming de los títulos de PS4 para poder jugarlos en otra tele de la casa. Aceptará hasta 2 Dual Shock 3 para jugar a dobles a los títulos de PSone. Sal por unos 90 €...



NVIDIA SHIELD

El sistema operativo Android también está impulsando el juego móvil, e incluso ya existen propuestas muy interesantes con este sistema...

Uno de los principales fabricantes de tarjetas gráficas, NVIDIA, también ha probado suerte en el terreno de las portátiles con sistema operativo Android. Su nombre es Shield, y en sus "tripas" lleva los primeros procesadores Tegra 4, actualmente uno de los más potentes para dispositivos móviles. Así pues, la calidad gráfica está garantizada. También tiene acceso a Google Play para descargar juegos y aplicaciones y acceso a Tegra Zone, donde hay apps específicas para aprovechar este procesador. Además, cuenta con una pantalla táctil de 5" (con resolución hasta 720p), un diseño "concha" para cerrar la consola y proteger su pantalla, así como salida HDMI (para conectarla a la TV) y unos controles que recuerdan al mando de Xbox 360. Hasta podemos disfrutar de juegos de PC vía streaming si nuestro ordenador tiene una tarjeta de la familia GTX. ■

DISEÑO "CONCHA". Ya lo avisa el propio nombre de la consola (shield es escudo) y, gracias a pantalla con bisagras, la portátil se cierra como una concha para dejar un diseño compacto, gracias al cual la pantalla queda completamente protegida. Y un dato curioso: es la única portátil del reportaje que apuesta por este tipo de diseño...



PANTALLA. De tamaño es como la de Vita, es decir de 5", y es táctil. La pequeña diferencia es que su resolución máxima es 1280x720 (HD), mientras que en Vita es inferior (960x544). La pantalla además es táctil, de bastante calidad y con una buena gama de color colorido y contraste.

CONTROLES. Cuenta con dos gatillos, botones LB y RB, X, Y, A y B como en Xbox 360 y 5 botones extra (desde un botón Home a otros propios de Android, como volver atrás). Además, cuenta con dos sticks analógicos y cruceta digital separadas.

ERGONÓMICA. Una de las cosas que más destaca de Shield es que es una consola cómoda para jugar. Parte de ese éxito reside en que es muy parecida a un mando de una consola de sobremesa, en especial el de Xbox 360...



CONEXIONES. Aparte del imprescindible conector para auriculares, también cuenta con una ranura para tarjetas microSD (por si los 16 Gb de almacenamiento interno se nos quedan cortos), un puerto USB (para transferir vídeos o música) y una salida HDMI para conectar la portátil a la tele y poder jugar "en grande", incluso por streaming a juegos de PC a través del modo "Big Picture" de Valve o con una tarjeta de la familia GTX.

A FAVOR

↑ ACABADO Y POSIBILIDADES
El diseño es muy atractivo y los componentes robustos. Y tienes miles de apps a tu alcance desde el primer día.

↑ LA CONEXIÓN HDMI A LA TELE
Conectar Shield a la tele es otro atractivo. Lleva tus vídeos, juegos y demás, y reprodúcelos en cualquier TV.

↑ STREAMING DE JUEGOS DE PC
Si tienes una tarjeta GTX o cuenta en Steam, puedes disfrutar de tus juegos de PC en tu TV vía Wi-Fi con Shield...

EN CONTRA

↓ SU ELEVADO PRECIO INICIAL
La tecnología hay que pagarla y Tegra 4 es algo nuevo. En USA ha costado 300$, algo elevado para una portátil....

↓ LA BREVE VIDA DE LA BATERÍA
Para las apps que más aprovechan el procesador, unas 4 horas. Para el resto de Apps Android, casi 10 horas.

↓ SIN FECHA DE LANZAMIENTO
En Europa aún no se ha confirmado cuando saldrá, mientras que en USA la disfrutan desde el pasado 31 de julio...

ALTERNATIVAS

SAMSUNG GALAXY NOTE III

Ha sido uno de los últimos móviles anunciados y otra "bestia parda" si hablamos de potencia de proceso en un dispositivo móvil. No tiene controles físicos, pero su impresionante pantalla táctil es toda una delicia para los juegos Android. La broma te saldrá por 750 €, pero de paso tendrás uno de los mejores smartphones del momento.



OUYA

Vale, no es una portátil como tal, pero como PS Vita TV, es una cajita muy pequeña que cabe en cualquier sitio y que se conecta a la tele por HDMI. En este caso, también es Android y te permite acceder a Google Play y todas sus apps, así como una tienda propia de juegos pensados para Ouya. Costará unos 99-120 €.





DEL JUEVES 31 DE OCTUBRE AL DOMINGO 3 DE NOVIEMBRE DE 2013

FIRA BARCELONA MONTJUÏC. PALACIOS 1 y 2

¡MÁS ESPACIO Y ACTIVIDADES QUE NUNCA!

Organiza:



Con el apoyo:





Con la colaboración:















Con el patrocinio: Medios colaboradores:















Venta anticipada:





NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50

GTA V ha llegado a las tiendas, por fin, y ha resultado ser la obra maestra que prometía ser. Además del análisis de rigor, los miembros de la redacción cuentan lo que ha significado para ellos.



PÁGINA 58

FIFA 14 Y PES 2014 protagonizan el derbi futbolero de todos los años. No os perdáis los análisis y la comparativa.



PÁGINA 66

POKÉMON X / Y es, seguramente, el título más importante del año para 3DS. ¡Los monstruos siguen arrasando!

EN ESTE NÚMERO...

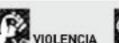
NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360, Wii U o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360, Wii U y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.






EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS
DISCRIMINACIÓN

APUESTAS

JUEGO ONLINE

18 ■ Acción ■ Rockstar ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El juego que definirá a toda una generación

GRAND THEFT AUTO V


1

EE.UU. lleva buscando durante décadas una historia de su gente y su cultura, que nos atrape por su calidad y profundidad. Después de jugar a *GTA V*, la hemos encontrado.

■ **LA HISTORIA DE MICHAEL, TREVOR Y FRANKLIN** es mucho más que un videojuego. *GTA V* se ha convertido en la obra de entretenimiento más importante en lo que va de siglo XXI: un título tan grande que solo puede compararse a películas como El Padrino o novelas como El guardián entre el centeno. A estas alturas, seguro que no os sorprende: su desarrollo ha sido el más caro de los últimos años (solo superado por la película Piratas del Caribe en el fin del mundo) y su lanzamiento casi ha paralizado el mundo, convirtiéndose en el juego que más rápido ha alcanzado una recaudación de mil millones de dólares. Pero, ¿está justificado este entusiasmo?

➔ **LA MECÁNICA DE JUEGO** es una evolución perfecta de la saga. El título que sentó las bases de los "sandbox" (las aventuras de desarrollo abierto) recupera el testigo del mejor nivel de *GTA IV*, El trébol de tres hojas, y lo lleva hasta el límite. Ya no se trata de una sucesión de "encargos" en que tenemos que ir de un lado a otro de la ciudad evitando a la poli, sino que *Grand Theft Auto V* se apoya sobre niveles complejos, en que hay que preparar cada movimiento como en la vida real.

Los atracos son el mejor ejemplo de esta campaña, que dura al-





LOS TRES PERSONAJES pueden llevar a cabo misiones específicas (locos y extraños) que ayudan a conocer el contexto que les rodea.



EL CONTROL DE LOS VEHÍCULOS AÉREOS (aviones y helicópteros) está ajustado con precisión. No es nada fácil.



LA CIUDAD DE LOS SANTOS está "viva". Los transeúntes se comportan de un modo natural, con infinidad de detalles.

Los Santos a tu medida

Desde *GTA San Andreas* no teníamos la oportunidad de modificar el juego a nuestro estilo. *GTA V* nos permite modificar los coches en talleres (tanto su aspecto exterior como su comportamiento) cambiar nuestro aspecto físico en las peluquería y añadir mejoras a las armas en las tiendas Ammunation:



EN LOS SANTOS CUSTOMS se puede transformar cualquier coche con nuevas llantas, colores y ajustes de motor.

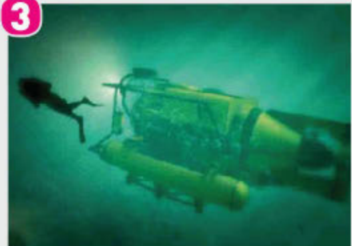


LA ROPA, EL PEINADO y las armas también se pueden modificar. Las actividades no afectan a nuestro aspecto físico.

2



3



ESCENARIO SIN LÍMITES

El mapa de *GTA V* no solo sorprende por su enorme tamaño. Lo increíble es que está lleno de detalles.

1. LA CIUDAD DE LOS SANTOS está basada en L.A. con barrios que "se inspiran" en South Central, Downtown, Santa Mónica, Hollywood.

2. EL CONDADO DE BLAINE tiene zonas desérticas, montañas, bosques, una presa y una base militar con "equipo pesado".

3. EL OCÉANO se puede recorrer en distintas embarcaciones (barcos, motos de agua...) y también bajo la superficie.

rededor de 30 horas, repartidas en 69 misiones. Y por supuesto, esto sólo representa un 60% del juego.

La principal novedad es el uso de tres personajes, que "construyen" la historia. Podemos alternar entre ellos antes de cada misión, o combinar las habilidades de Michael, Trevor y Franklin en medio de un "trabajito". El salto entre los tres protagonistas es ágil y contribuye a que nuestra experiencia sea más completa. Pero la esencia se mantiene. La conducción depurada al extremo, la posibilidad de mejorar nuestras habilidades y los tiroteos, con sistema de coberturas y puntería semiautomática, que han conseguido retratar la experiencia de un "shooter" cinematográfico.

→ LA LIBERTAD DE ACCIÓN, con un mapa inabarcable, también es herencia de *GTA San Andreas*. Contamos con un abanico de ve- ▸▸



Trevor

Un personaje histriónico y salvaje, que también da muestras (ocasionales) de su humanidad. Su relación con Michael es la columna vertebral del argumento y nos brinda momentos realmente divertidos.



Unos golpes maestros

A lo largo del juego, Michael, Trevor y Franklin ejecutan una serie de robos de gran complejidad. Estos golpes se dividen en tres fases, que a su vez requieren cumplir distintos objetivos.



LA PLANIFICACIÓN de los golpes nos permite elegir cómo queremos actuar y quiénes serán nuestros acompañantes.



TENEMOS QUE CONSEGUIR EQUIPO, reconocer el terreno y preparar vehículos para nuestra huida.. Una misión en sí misma.



EN ACCIÓN nos enfrentamos a situaciones muy variadas y complejas, en que la mecánica puede cambiar repentinamente.



EL TONO ADULTO del juego es evidente, tanto por acciones "salvajes" como por el tono picante de algunas secuencias.



LOS GRÁFICOS no son perfectos, pero muestran algunos detalles de calidad sobresaliente. La iluminación se sale.



LAS FECHORÍAS aumentan nuestro nivel de búsqueda. La presión policial no es tan intensa como en otras entregas.



LAS MISIONES SECUNDARIAS incluyen carreras en distintos vehículos, triathlón, golf, tenis... y objetos coleccionables.



EL SENTIDO DEL HUMOR está muy presente, con un tono sarcástico que caracteriza a todos los *Grand Theft Auto*.

Franklin y Michael

Se comportan como "padre e hijo". Michael atraviesa una grave crisis familiar, y Franklin da sus primeros pasos en el mundo del hampa. Su retrato es perfecto.

▸▸ hículos sobrecogedor (coches, motos, bicicletas, barcos, submarinos, helicópteros, aviones...) y con ellos podemos hacer casi de todo. Hay misiones secundarias para cada personaje (que encajan dentro del contexto y nos ayudan a conocerlos mejor) y también saltos, triatlón, carreras todoterreno... La ciudad de Los Santos es un campo de juego sin fin, en que nosotros ponemos las reglas. Los jugadores más atrevidos se van a encontrar "golosinas" repartidas por este escenario gigante: bases militares, bosques y desiertos con vida salvaje y unos fondos marinos que esconden tesoros. Ante esta obra faraónica, lo que más nos ha llamado la atención es la cantidad de detalles que se ocultan en cada esquina.

➔ **LA OBRA DE ROCKSTAR ES APABULLANTE,** pero no es perfecta. Es verdad que durante el juego nos encontramos fallos en la carga de texturas o en el com-



EL APARTADO SONORO tiene temas licenciados separados por emisoras, "score" original y un gran doblaje en inglés.





■ *GTA V* OFRECE LIBERTAD DE ACCIÓN EN UN ESCENARIO INMENSO Y DETALLADO ■





FUERA DE LO COMÚN. En *GTA V* también hay hueco para cazar payasos bajo el influjo de las drogas (izquierda) o practicar yoga, a la derecha.

portamiento de algunos secundarios... pero no importa lo más mínimo. El motor Rage junto a Euphoria, ponen en pantalla unos efectos que quitan el hipo.

Lo que hace a *GTA V* más que un juego es que cuenta la historia de nuestra generación, sin descuidar ningún aspecto y disfrazada de videojuego. Habla de la crisis de la mediana edad, la familia, el sexo, el sueño americano... logra que sea increíblemente divertido, y nos marque para siempre. HC

Así es el mundo de GTA Online

Aunque se trata de un juego diferente (así lo define la propia Rockstar) *GTA V* nos da acceso a un mundo online para jugar con 15 amigos. El escenario es el mismo, Los Santos y el condado de Blaine, y las modalidades de juego son interminables; de hecho se pondrá a disposición de los jugadores un editor para alterar las reglas y aparecerán vehículos en sucesivas actualizaciones.



CREAMOS UN PERSONAJE y ganamos dinero y reputación con las hazañas que vayamos completando.



PARTICIPAMOS EN CARRERAS, deportes de todo tipo, golpes criminales y minijuegos. La variedad está asegurada.



INTERACTUAMOS CON LA COMUNIDAD en el juego o a través de los foros y del Club Social Rockstar.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Tamaño y libertad** están por encima de cualquier otro "sandbox".

■ **Infinidad de detalles** que reflejan la sociedad con humor: red social, TV, radio...

Lo peor

■ **No está doblado.** Algunos diálogos (y la radio) ni siquiera están subtitulados.

■ **Franklin** tiene una historia mucho más convencional y plana que sus dos compañeros.

Alternativas

• **Red Dead Redemption** es una alternativa (igualmente brillante) en el salvaje Oeste.
• **Saints Row IV** no alcanza el nivel técnico de GTA V ni su profundidad, pero es más alocado y muy divertido.

■ **GRÁFICOS** Los fallos se compensan con el tamaño del escenario, efectos, físicas...	98
■ **SONIDO** Geniales diálogos en inglés, temas licenciados y un gran "score" original.	95
■ **DURACIÓN** Las 69 misiones principales se acaban en 30 horas, el resto es infinito.	99
■ **DIVERSIÓN** Nunca deja de sorprender: un escenario inabarcable con libertad total.	99
PUNTUACIÓN FINAL	**99**

Valoración

GTA V es una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo, que trasciende el mundo de los videojuegos para convertirse en un fenómeno cultural. La experiencia de jugarlo se os quedará grabada para siempre. Magistral.

GTA V VISTO POR LA

La sombra de San Andreas es alargada... y recordada



por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

LO MEJOR

Técnicamente insuperable. No creo que veamos mundos abiertos más currados que *GTAV* en PS3 o Xbox 360.

Mil cosas que hacer en LS. Deportes, buscar coleccionables, robar tiendas, currar para locos... siempre tendrás algo para hacer. Y el online.

LO PEOR

Los bandazos del guión. Hay personajes y momentos que bajan el ritmo general del juego.

No superar a San Andreas. *SA* me sigue pareciendo una experiencia aún más redonda.

Que *GTA V* es uno de los lanzamientos más importantes de esta generación nadie lo duda. Solo por el tamaño y escala de la ciudad, el tremendo nivel de detalle y el fabuloso apartado técnico -más digno casi de la next gen que de ésta- se merece todas las alabanzas que está recibiendo. Un simple detalle "anecdótico" como la recreación de la luz de la linterna del arma, destila un mimo y cuidado bestial. Incluso tiene detalles que adoro, como la forma de diluir la barreras de las misiones (integrando diversas tareas y cambios de personajes en una sola misión) o el regreso al tono más desenfadado tras la seriedad de *GTA IV*. Los "locos y extraños" habitantes de Los Santos, como Nigel o los integrantes de la patrulla fronteriza me devuelven una mordaz y ácida crítica de la sociedad americana y de sus principales males, como la inmigración o las drogas. Y si hablamos de la partitura original, me parece excepcional, como las emisoras o el doblaje (aunque muchos preferiríais que estuviera en castellano). Vamos, que los 5 años de trabajo de desarrollo se notan.

Pero si tengo que ser honesto y ejercer de abogado del diablo, en mi interior no ha superado a *San Andreas*. O mejor dicho, a su recuerdo, porque técnicamente y a nivel jugable, la entrega de PS2 quedaría hoy por detrás. Lo cierto es que muy pocos juegos están llamados a marcarnos, a cada uno de nosotros, de por vida, como en mi caso lo han hecho *Ocarina of Time*, *MGS* o *San Andreas* (por mencionar algunos "recientes"), a dejarnos unas emociones y sensaciones tan intensas y vívidas que parece que lo estuvimos jugamos ayer. No me malinterpretéis, *GTA V* me divierte, pero en lo jugable creo que el salto entre el primer y el último GTA de cada generación fue mayor en PS2. Sí, hay actividades nuevas respecto a *GTA IV*, un control más refinado en los vehículos o en los tiroteos, más variedad de vehículos, nuevos coleccionables... pero no me transmiten ser un paso más allá respecto a lo ya visto, sino mejoras sobre una base ya existente. Una base, eso sí, muy sólida y consistente, realmente difícil de superar.

Solomon, el productor de cine, está metido como homenaje a la meca del cine y su actual declive, dando lugar a una relación con Michael que no me acabo de creer. Con algunos diálogos me pasa lo mismo, en ocasiones los noto demasiado "forzados", como si los 3 protagonistas compitieran por ver quien va más al extremo, si Trevor con su desequilibrio, Michael picándose con Trevor o Franklin como mediador. Me pasa como con "The Big Bang Theory", que en ocasiones los personajes me parecen más caricaturas de sí mismos que en lo que realidad querían transmitir.

> *"Me hubiera gustado volver a sentir la sensación de estar ante algo único, especial, como con San Andreas"*

También veo oportunidades perdidas en algunos aspectos, como por ejemplo, la planificación de los atracos. Sobre el papel parecía una idea soberbia, pero al final todo se reduce a elegir dos variables en un par de opciones (acción o sigilo, con este equipo o este otro y contratando a estos miembros extra). Incluso ya en los grandes atracos, me da una sensación parecida, como que todo transcurre muy rápido, sin que nosotros podamos hacer mucho (algo tan sencillo como romper las vitrinas y sacar las joyas se hace pulsando un único botón). Es como si se buscara la máxima sencillez, como si se huyera de introducir minijuegos y nuevas mecánicas para completar ciertas acciones, como sí hizo (y muy bien) *Chinatown Wars*. Y si hablamos del guión, también me da la sensación de que tiene altibajos, que da tumbos en algunas ocasiones y que hay personajes que me sobran. Por ejemplo,

Si sigo con aspectos mejorables, podría hablar del combate cuerpo a cuerpo, que sigue siendo bastante rudimentario... aunque cumple su cometido. O del sistema de daños y colisiones con los vehículos, bastante rígido. Pero no, aunque pueda parecer excesivamente negativo, que solo me he centrado en lo "malo", lo cierto es que *GTA V* me está entreteniendo y, cada minuto libre que tengo, me dejo caer por Los Santos para seguir saqueando tiendas, buscando coleccionables o, simplemente, conduciendo por placer con la música a tope. Pese a todo lo mejorable, soy muy consciente de que en esta generación no es posible hacer mucho más en un mundo abierto con las máquinas actuales, y que demasiado lejos ha llegado Rockstar. Solo que echando un vistazo atrás, me hubiera gustado volver a sentir la sensación de estar ante algo único, especial, como con *San Andreas*.

REDACCIÓN

Por si un único análisis te parece poco, este mes, toda la redacción opina sobre el lanzamiento más importante del año...

Es puro Rockstar, para bien y para mal

por Daniel Quesada
@Tycho_fan

Debo de ser de los que menos esperaban este juego en la redacción. La saga *GTA* nunca ha estado entre mis favoritas. No porque me parezca mala, ni mucho menos. Es, simplemente, que no comulgo con su sentido del humor ni algunas de sus exigencias jugables. Disfruto más con *Red Dead Redemption* o con un sandbox más loco tipo *Saints Row* o *Crackdown*. Sin embargo, he de reconocer que la ambición que demostraba Rockstar con cada nuevo anuncio de *GTA V* me intrigaba. Realmente parecía un juego que iba a llevar al género a un nuevo nivel.

Una vez con el juego en casa, las sensaciones han sido muy heterogéneas. Por un lado, me sigue pareciendo molesto el sistema de control, que cambia muchísimo su configuración si vas a pie o en vehículo. También me molesta que a veces te encuentras cumpliendo una misión en la que no sabes exactamente a dónde ir o qué se espera de ti. Es un mal endémico de la franquicia que Rockstar ha ido parcheando poco a poco: con el GPS, con el botón de "marcar objetivo" en una persecución, con el móvil... Sin embargo, me da la sensación de que habría que replantear todo el sistema desde cero para que funcionara del todo. Hay veces en las que pierdes una misión no por falta de habilidad, sino porque no tenías ni idea de lo que hacer y se te ha acabado el tiempo. En un entorno así, provocar el ensayo y error me parece un fallo de concepto.

Y, sin embargo, el juego me parece fabuloso en su ambientación. Con cada nueva entrega, Rockstar ha ido entendiendo cómo comulgar con el público mayoritario: criticando el mundo real en el que éste vive. La misión en la que hay que sabotear una presentación de LifeInvader (la parodia de Facebook) me parece hilarante. El programa de TV de los talent shows en el que el Risto Mejide de turno tiene el subtítulo de "no es homófobo, es que es británico" es de un ácido tal que solo los chicos de la gran R se atreverían a ponerlo en un videojuego. En definitiva, es en la crítica a la sociedad donde más disfruto del juego, que presenta también a unos personajes absolutamente locos y satíricos, pero reales como la vida misma.

Pero, a fin de cuentas, esto es un videojuego, así que es necesario que ofrezca una experiencia jugable placentera. Creo que ahí es donde más irregular resulta *GTA V*. El eterno problema de los subtítulos enanos o las explicaciones kilométricas en plena acción me parecen un quiste anticuadísimo, que no tiene justificación hoy en día. El tema de "solo voces en inglés", me produce un doble juicio. Por un lado, respeto el criterio artístico de Rockstar y me parece una muestra de lo atrasados que vamos en materia de idiomas en nuestro país. Por otro, me parece una falta de consideración hacia mercados como el nuestro, que no pueden disfrutar igual que un inglés, un australiano o un noruego de este título. ¿Es problema de la compañía por no traducirlo o lo es nuestro por no saber hablar bien en inglés. No lo sé, pero me da la sensación de que algún ejecutivo habrá pensado aquello de "total, vamos a vender igual" y punto pelota.

El rendimiento técnico es otra espada de doble filo en el juego. Empezando por lo bueno, la reproducción de Los Santos me parece fabulosa. El nivel de detalle, de pequeños guiños por aquí y por allá o los paisajes suponen un nuevo nivel en el género y deja la pelota en el tejado de la next-gen con un "hala, a ver cómo superas esto" escrito en ella. A la vez, esa ambición provoca que las consolas no den tanto de sí. Mi PS3 se las ha visto y se las ha deseado para mover la ciudad cuando iba en un deportivo a toda pastilla. Las ralentizaciones puntuales y los bugs eran de esperar, así que no me quejaré demasiado, pero demuestran, junto al resto de temas que he comentado, que este no es el juego perfecto, ni mucho menos. Es una verdadera maravilla y una compra exitosa garantizada para cualquier usuario, pero deja mucho margen para un *GTA VI* aún mejor. Para mí, *Shenmue* sigue por encima incluso de este título.

LO MEJOR

La mordacidad y la ironía con la que se ríe de la sociedad que todos vivimos hoy en día.

Todos los personajes, que saben emocionar, mosquear o hacer reír al jugador con sus definidísimas personalidades.

La recreación de Los Santos es absolutamente magistral y muestra un nivel de detalle que supera al de cualquier otro sandbox previo.

LO PEOR

Arrastra errores de diseño de juegos previos. ¡Ay, esos subtítulos!

Es demasiado ambicioso en lo técnico, de tal forma que las consolas no pueden moverlo todo lo bien que deberían.

> *"Es en la sátira social y en los personajes donde más brilla esta nueva entrega de la saga."*

Al broche de oro de esta generación hay que exigírselo TODO

por Daniel Acal
@daniacal





Hay juegos que terminan siendo víctimas de su propio "hype" y aunque *GTA V* no pueda contarse entre ellos, sí es cierto que yo esperaba "un poquito más". Rockstar lleva tanto tiempo alimentando mis sueños que, cuando por fin he podido echarle horas, tengo que preguntarme si realmente éste es el broche de oro de esta generación. Seguramente lo sea, no me entendáis mal. A nivel técnico, desde luego que lo es. Detalles como recreación del agua o la iluminación son más dignos de la "next gen" que de ésta. Y Rockstar sigue demostrando que nadie es capaz de recrear una ciudad "viva" como lo hacen ellos, con un nivel de detalle casi obsesivo, muchísimas cosas para hacer y grandes dosis de "mala uva" en todos y cada uno de sus personajes y rincones.

¿Entonces qué es lo que cojea en *GTA V*? En mi opinión, los nuevos "ingredientes". Cuando se presentaron los tres personajes, pensé que era una jugada maestra, ya que permitiría que todo tipo de jugadores se identificaran con al menos un protagonista (los más jóvenes y "gamberros" con Franklin; los jugadores "viejunos" como yo con Michael; y con Trevor pues... bueno, Trevor en un caso aparte). Pero a la hora de jugar creo que no termina de estar bien aprochechado, salvo en misiones puntuales. Lo mismo puedo decir de los atracos. Se suponía que esto iba a ser "un juego de ladrones", y al final estas misiones no ofrecen tantas alternativas como yo esperaba. Entonces... ¿es realmente un salto con respecto a *GTA IV* o *Red Dead Redemption*? En términos cuantitavos, sí. Pero a mí no me ha sorprendido como lo hicieron *San Andreas* o *RDR*.

"GTA V es brutal pero... ¿realmente consigue que este género alcance un nuevo nivel?"

LO MEJOR

Horas y horas de diversión. Es duradero y divertido como pocos. Y ojo con ese online.

"Made in Rockstar". *GTAV* tiene ese aura de "autenticidad" y "mala uva" que solo Rockstar sabe imprimir a sus producciones, con un gusto por el detalle casi enfermizo.

LO PEOR

Los nuevos "ingredientes" no terminan de estar bien aprovechados a la hora de jugar.

El guión tiene algunos altibajos, y echo en falta más secundarios "carismáticos".

La santísima trinidad de Rockstar no es tan beata como dicen

por Borja Abadíe
@BorjaAbadie



La madre de todos los GOTY, el juego del año, el recopetín bendito, todo lo que queráis pero yo, y a riesgo de caer en el "hipsterismo" absurdo, no estoy tan flipado con *GTA V*. Ya sé que mi postura es, digamos, la más "guay" y algunos (sino todos) pensaréis que estoy más loco que Trevor, pero la verdad es que *GTA V* no ha conseguido que tenga ganas de levantarme temprano un sábado y olvidarme del mundo real para pasar el fin de semana en Los Santos. Me sorprende lo rápido que prensa y jugadores olvidamos los juegazos de esta generación proclamando que *GTA V* es el mejor de todos y mucho más. No necesito remontarme a mis orígenes del ZX Spectrum. Me han sorprendido, atrapado y embelesado mucho más juegos de hace "dos días" como *Skyrim, Portal, Bioshock* o el propio *Red Dead Redemption* que las locuras de Franklin, Michael (que Dios me lo bendiga) o el cargante Trevor.

GTA V es un imprescindible de la generación porque es su techo técnico, el mundo de juego más y mejor habitado, por sus espectaculares minijuegos y sus incontables posibilidades, pero no es un antes y un después en la industria. Técnicamente lo olvidaremos en un par de meses al jugar con PS4 y Xbox One y sus nuevas mecánicas (los tres personajes y el robo de bancos) tampoco resultan revolucionarias ni están bien explotadas. Rockstar ha cogido lo mejor de la saga, algunas mecánicas de *Red Dead Redemption* y el sistema de tiro de *Max Payne 3* y lo ha envuelto en un irresistible regalo técnico, pero no lo recordarás como el juego que te marcó.

"GTA V es un imprescindible de la generación, pero no más que Skyrim, Red Dead Redemption o Bioshock"

LO MEJOR

Un mundo espectacular lleno de misiones, minijuegos, chorradas y detalles geniales.

El apartado técnico es el más bestia de la presente generación. La recreación del agua, la iluminación y todo lo que se te ocurra está pulido al máximo.

LO PEOR

Poca novedad respecto a la pasada entrega. Es una mezcla hipervitaminada de *San Andreas* y *GTA IV*.

El robo de bancos es más simplón de lo que decía el "hype".

Entre millones de juegos vendidos, sentirás que el tuyo es único.

por Bruno Sol (Nemesis)
@YeOldeNemesis



Para tener plena conciencia de la experiencia tan única que supone *GTA V*, nada mejor que conversar 10 minutos con otro poseedor del juego. Ambos habréis visto las mismas intros, superado las mismas misiones...pero la manera de llegar a ellas y afrontarlas, será muy distinta. Ahí reside la verdadera grandeza de *GTA V*. Es algo que ya nos ofrecían sus antecesores, pero aquí adquiere unos tintes delirantes. Por ejemplo, el robo del helicóptero militar puede suponer una labor meditada para unos y un cachondeo suicida para otros. Yo me colé en la base militar vestido únicamente con un pantalón de chándal. Y me llevé el helicóptero. Sin pegar un tiro. En cambio, soy incapaz de superar el curso de aviación de Michael, algo que muchos ya tendréis hasta olvidado. Los cines, las delirantes series de animación que me tuvieron sentado frente a la TV más de una hora, el tenis, las misiones secundarias protagonizadas por tarados (esos viejos británicos, obsesionados con los famosos)... En sus calles no hay lugar para el aburrimiento. Sientes que el juego está cortado a tu medida, aunque en realidad eres consciente de ser uno más, entre millones de jugadores.

La prensa ha recibido al juego con dieces, algo que creo exagerado. *GTA V* es posiblemente la última gran obra de esta generación, pero con aspectos que distan de ser perfectos, como las peleas cuerpo a cuerpo o los tiroteos en coche. Ahí, *Sleeping Dogs* le moja la oreja a Rockstar. Quizás la comparación no sea justa, pero es necesaria. La perfección no existe. Aunque es difícil no ceder ante el entusiasmo de enfrentarse a algo tan colosal como *GTA V*.

"En San Andreas no hay lugar para el aburrimiento"

LO MEJOR

La química entre Trevor, Michael y Franklin. Si el próximo *GTA* sólo tiene un protagonista será un decepción.

El concepto sandbox en toda su gloria: sentirás que tu partida es algo único, a pesar de compartir el mismo juego que todo el mundo.

LO PEOR

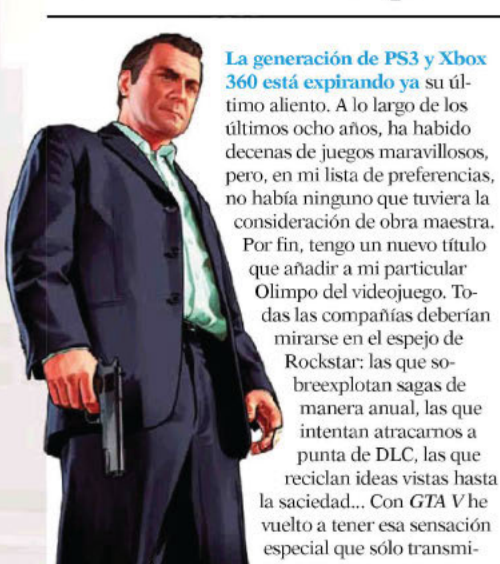
Las peleas cuerpo a cuerpo son mecánicas y nada fluidas. Ahí *Sleeping Dogs* le supera sin miramientos.

La BSO se me hizo repetitiva. Aunque adoro a Don Cheto.

Un dios entre mortales: ya tiene sitio en mi particular Olimpo

por Rafael Aznar
@Rafaikkonen





La generación de PS3 y Xbox 360 está expirando ya su último aliento. A lo largo de los últimos ocho años, ha habido decenas de juegos maravillosos, pero, en mi lista de preferencias, no había ninguno que tuviera la consideración de obra maestra. Por fin, tengo un nuevo título que añadir a mi particular Olimpo del videojuego. Todas las compañías deberían mirarse en el espejo de Rockstar: las que sobreexplotan sagas de manera anual, las que intentan atracarnos a punta de DLC, las que reciclan ideas vistas hasta la saciedad... Con *GTA V* he vuelto a tener esa sensación especial que sólo transmiten los grandes juegos. Hablo de *Shenmue*, de *Zelda: Ocarina of Time*, de *Final Fantasy X* o de *Metal Gear Solid*.

Soy seguidor de la saga desde que estrené una PS2 con *GTA III*, y no hay ninguna duda de que esta entrega es la mejor de todas. Los Santos es una ciudad que rezuma vida por los cuatro puntos cardinales. Hace diez años, fui capaz de aprenderme de memoria Liberty City y Vice City, pero esta vez no soy nadie sin GPS. La urbe es gigantesca y, lo que es mejor, está llena de cosas que hacer. Los "minijuegos" son como pequeñas matrioskas. El tenis, el ciclismo o las carreras de coches no tienen nada que envidiar a juegos centrados exclusivamente en esos ámbitos. Que se lo digan, si no, al juego oficial del Tour de Francia... A eso, hay que añadir la existencia de tres protagonistas, a cada cual más carismático. *GTA V* logra transmitir la sensación de que estamos viviendo una vida dentro de un videojuego, y eso no lo puede decir casi nadie en la industria. Es el mejor juego de esta generación.

"Transmite esa sensación especial, solo al alcance de títulos como Shenmue o Metal Gear Solid"

LO MEJOR

La ciudad de Los Santos es un mundo en sí misma. No se ha visto una ciudad más llena de vida jamás. Además, está llena de guiños y parodias.

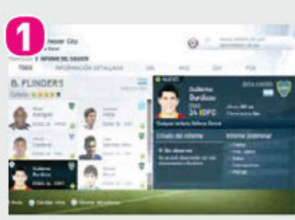
Los minijuegos se cuentan por decenas y dejan en evidencia a otros estudios. Todo lo que hace Rockstar lo hace siempre bien.

LO PEOR

Las voces están en inglés y son constantes. Conducir y enterarse de todo es una hazaña.

Disfrutarlo al 100% es algo que sólo se logra hipotecando la vida social de uno.









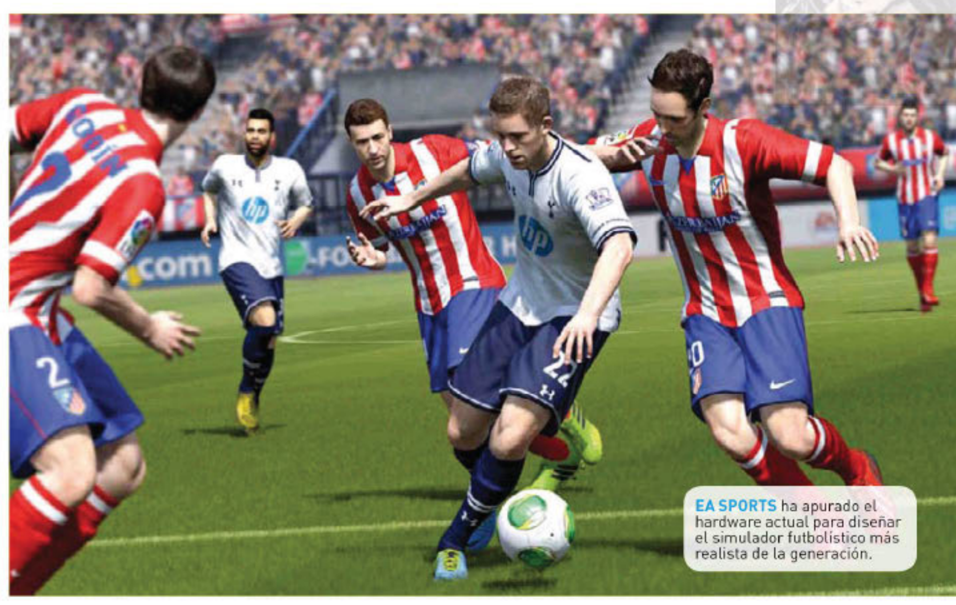
CAMPEONATOS A MANSALVA

FIFA 14 tiene uno de sus puntos fuertes en la enorme cantidad de modos de juego. Es inabarcable:

1. OFFLINE. Destaca el modo Carrera, que permite ser mánager o una joven promesa, con un sistema que rezuma vida (traspasos, noticias, ojeadores, relación entrenador-plantilla). También se pueden jugar las ligas y copas de numerosos países, por separado.

2. ONLINE. El modo Temporadas, que se puede jugar en cooperativo para dos, nos invita a ascender (o descender) a lo largo de diez divisiones. En Clubes Pro, juegan hasta 22 usuarios. También vuelve el Ultimate Team, en el que hay que crearse un equipo a base de coleccionar cromos.

3. LOS JUEGOS DE HABILIDAD son 52 retos que invitan a picarse por obtener la mejor puntuación: meter balones en miniporterías o papeleras, esquivar cajas, dar a dianas...



EA SPORTS ha apurado el hardware actual para diseñar el simulador futbolístico más realista de la generación.

La maquinaria sigue engrasada

FIFA 14

El once titular de los equipos siempre puede mejorarse. EA lleva dos décadas sacándose "galácticos" de su chistera balompédica.

LA ACTUAL GENERACIÓN empieza a tocar a su fin. Eso significa que los estudios tienen ya totalmente dominado el hardware, y EA Sports lo ha aprovechado para firmar la entrega más completa que se haya visto jamás en la saga *FIFA*. El juego del año pasado ya era excelente, así que se ha optado por la vía continuista, haciendo pequeños ajustes en infinidad de campos: modos de juego más profundos, nuevas animaciones que inciden en el ritmo de los partidos, más licencias, rostros mejor modelados, menús más ágiles...

En términos jugables, no hay una revolución como la que supusieron el control en 360º en *FIFA 10* o las entradas "manuales" en *FIFA 12*. Ahora bien, hay mejoras importantes que afectan a la jugabilidad. La más destacada es el llamado "control del ritmo", que permite usar los brazos para proteger la posesión, a costa de ralentizar la carrera. Del mismo modo, la conducción de la pelota es más errática: es difícil hacer cabalgadas por la banda con el cuero cosido al pie, por lo que el ritmo es más trabado.

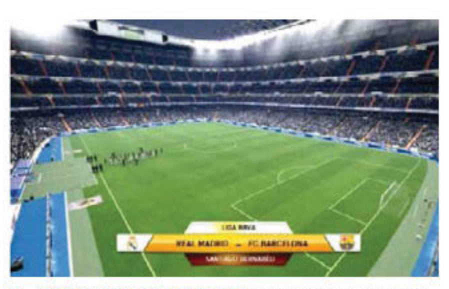
EL DESARROLLO DE LOS PARTIDOS ha ganado en realismo. Buena parte de la culpa es del comportamiento de la IA, pues los jugadores presionan más arriba, hacen movimientos de espaldas o evitan caer en fuera de juego de forma más orgánica. Durante los partidos, podemos ver incluso cómo se lesionan, algo que antes solo

Lionel Messi

El emblema del Barça, tras ser la imagen de *PES* entre 2009 y 2011, vuelve a copar la carátula de *FIFA* por segundo año consecutivo. Le avala su tirón mediático.







EL AMBIENTE DE LOS ESTADIOS está logrado: arquitectura, iluminación (varía según la hora del día), efectos climáticos...



LA LICENCIA incluye todas las grandes ligas europeas y dos novedades de peso, como son las ligas de Argentina y Chile.



EL RITMO es muy fluido. Apenas hay "cortes", ni siquiera en los saques de banda, ya que casi siempre hay un jugador que corre para sacar rápido.

Un control evolucionado

El sistema de control es una continuación directa del de *FIFA 13*, pero hay nuevas animaciones que hacen que los partidos sean mucho más realistas, con conducciones más erráticas o mayor variedad de efectos a la hora de chutar. También hay novedades en el control:



EL BRACEO se activa con el gatillo izquierdo y sirve para proteger la posesión frente a los empujones. Así, el sistema de regates se gestiona únicamente con el joystick derecho.



LAS SEGADAS se han mejorado. Ahora, al hacer una entrada a ras de suelo, el jugador se rehace inmediatamente, para poder realizar varias intentonas de forma consecutiva.

LOS ROSTROS han mejorado mucho. Salvo algunos contados, todos los jugadores de los equipos más mediáticos son calcados a los reales: Barça, Madrid, Atlético, Valencia, Manchester United, Chelsea, Bayern, Borussia Dortmund, Milan, Nápoles, PSG...





le sucedía al jugador que controláramos nosotros (en el modo Carrera, hay incluso bajas de hasta seis meses). Eso sí, olvidaos de jugar en los dos niveles de dificultad más bajos, pues son una comparsa.

Hay que destacar el apartado sonoro. Los comentarios de Manolo Lama y Paco González son excelentes (no tanto las aportaciones a pie de campo de Antoñito Ruiz), igual que el ambiente de los estadios, con cánticos como el célebre "A por ellos". HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los partidos** son más reales que nunca, gracias a la multitud de detalles nuevos.
- **La amplitud** de modos de juego, tanto offline como online. Hay para todo el año.

Lo peor

- **La IA** en los dos niveles más bajos deja unos pasillos enormes hacia la portería.
- **Si ya tenéis FIFA 13**, no supone un cambio sustancial en términos jugables.

Alternativas

- **FIFA 13** está a un precio reducido, pero es de la temporada pasada y resulta menos completo.
- **PES 2014** tiene un buen nivel, pero está en un escalón inferior.
- **NBA 2K14** otro gran simulador deportivo.

GRÁFICOS Todo va muy fluido y las caras de los jugadores han mejorado mucho.	91
SONIDO Manolo Lama y Paco González complementan muy bien el sonido ambiente.	94
DURACIÓN Hay modos de juego para dar y regalar. El online no tiene parangón.	97
DIVERSIÓN El control es genial y los partidos resultan más reales que nunca.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

EA Sports ha vuelto a elevar otro par de centímetros su particular listón futbolístico. Es el colofón al proyecto que se inició con *FIFA 08*, que se ha ido puliendo año a año, hasta el último momento de la presente generación.




EL FÚTBOL DE KONAMI salta al césped un año más, con el famosísimo Fox Engine en sus filas.

Aterriza el último fichaje del verano

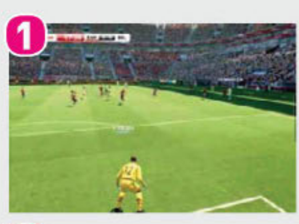
PRO EVOLUTION SOCCER 2014

Neymar y Bale han copado las portadas deportivas este estío, pero faltaba la última contratación: el Fox Engine de Konami.

■ **IGUAL QUE EL REAL MADRID,** a comienzos del siglo XXI la saga *PES* se llevaba todos los laureles. Sin embargo, con la generación PS3-360 la marca fue decayendo. El año pasado, el PES Team empezó a poner fin a la sangría con importantes cambios, que este año ha querido refrendar con la innovación definitiva: el uso del Fox Engine, la tecnología que Kojima está empleando en *Metal Gear V.*

Como sus predecesores, *PES 2014* es un simulador exigente que apuesta por partidos lentos y ajustados. El toque importa más que el regate y las carreras desenfrenadas. Sabedor de que *FIFA* se ha llevado el gato al agua durante el último lustro, el PES Team ha adoptado muchas ideas de la saga de EA Sports, como los forcejeos a la hora de pelear por la posesión o los robos manuales. El sistema funciona bien, pero el Fox Engine no es la panacea: la generación está agotada y, bajo la apariencia estética, subyace el control de siempre, con el agravante de que se han realizado numerosos recortes: no hay efectos climatológicos, las caras de los futbolistas no han mejorado, solo hay diecisiete estadios...

→ **LAS LICENCIAS** vuelven a ser un asunto peliagudo. Salvo la liga alemana, están las más importantes del mundo, pero, por ejemplo, la de Inglaterra sólo tiene oficial al Manchester United (el resto de







BASTIDORES FUTBOLÍSTICOS

Los modos de juego son los mismos que había en la anterior entrega, sin grandes cambios:

1. LA LIGA MASTER nos convierte en mánager de un club, de modo que hay que gestionar la alineación y los traspasos. También está el modo Ser una Leyenda, donde controlamos a un único jugador, con el objetivo de llevarlo a la gloria (como novedad, se puede jugar como portero).

2. TORNEOS. Las ligas de España, Italia, Francia, Holanda, Argentina, Chile y Brasil están licenciadas. Las de Inglaterra y Portugal también están presentes, pero la mayoría de equipos tienen nombres, escudos y equipaciones falsos (los nombres de los jugadores sí son los reales).

3. EL MODO ENTRENAMIENTO consta de veinticuatro pruebas que hacen las veces de tutorial, para aprender los controles.

Licencias

PES 2014 tiene en exclusiva las tres competiciones de clubes más importantes del panorama internacional: la Liga de Campeones, la Copa Libertadores y la AFC (Asia).





HAY 17 ESTADIOS, de los cuales sólo 12 son reales. No hay ninguno de España, en contraste con los 20 de 2013.



MUCHOS CLUBES, como los ingleses, no tienen licencia. Hay un editor para modificar nombres, escudos y equipaciones.



LA LUCHA POR LA POSESIÓN es más veraz. Se pueden usar los brazos para forcejear y las entradas son más "manuales".

Eres el capitán y estás al mando

La estrategia tiene una importante presencia en los partidos. Con solo pulsar un botón, podemos dar diversas órdenes a nuestros compañeros. Los desmarques son muy intuitivos, pues ya no está el sistema de gestión manual con el joystick derecho.



JUGADAS ENSAYADAS. Al estar en campo contrario, podemos activar ciertos movimientos prefijados de antemano, para que hasta tres compañeros hagan movimientos de ruptura.



CAMBIAR TÁCTICAS. Se puede cambiar entre tres formaciones estratégicas con sólo tocar la cruceta, sin necesidad de tener que pausar la partida. Basta con definirlas antes del pitido inicial.

LAS CARAS de los jugadores presentan altibajos. El Fox Engine permite que sean muy expresivas y los cracks mediáticos son clavados a sus homónimos reales. Sin embargo, hay infinidad de jugadores de clase media-alta, relativamente importantes, cuyo parecido es muy flojo.





equipos son "inventados", aunque los jugadores sí son los reales). En cuanto a modos, se echa en falta mucha más profundidad, sobre todo en la Liga Master y el online.

Carlos Martínez y Julio Maldonado vuelven a ocuparse de la narración. Pese a su reputación, en el juego no dan la talla por culpa de la nula sensación de diálogo y las múltiples frases inconexas. *PES* deberá esperar a la mudanza a PS4 y Xbox One si quiere recuperar el Balón de Oro.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La licencia** de la Liga de Campeones, con toda su iconografía y su mítico himno.
- **Las tácticas** que se pueden ejecutar en pleno partido, sin pausar la partida.

Lo peor

- **Los comentaristas** son como los cangrejos: van hacia atrás con cada año que pasa.
- **La recreación de las caras** se ha estancado. Se esperaba más del Fox Engine.

Alternativas

- **FIFA 14** es más completo en todo: control, licencias, modos de juego...
- **PES 2013** está por detrás, pero su núcleo jugable y sus modos son muy similares.
- **FIFA Street** es más arcade, pero es entretenido.

GRÁFICOS Los partidos son fluidos, pero el parecido de los jugadores ha decaído.	85
SONIDO Los cánticos cumplen, pero los comentarios son una bacalada infame.	67
DURACIÓN Liga Master y Ser una Leyenda duran, pero falta más profundidad.	85
DIVERSIÓN El control es similar al del año pasado. Le falta un pequeño plus.	80
PUNTUACIÓN FINAL	**80**

Valoración

Pese a que el Fox Engine se anunció como la panacea revolucionaria, *PES 2014* sigue la senda de las anteriores entregas. Es un buen juego de fútbol, pero está lejos del brillo que llegó a tener la saga en los tiempos de PS2 y Xbox.

FIFA 14 vs PES

SISTEMA DE CONTROL

	FIFA 14	Pro Evolution Soccer 2014	Conclusión
Pases y regates	 **LAS ENTREGAS DEL BALÓN** funcionan a la perfección, ya sea raseándolo, metiéndolo al hueco o centrándolo. Los jugadores yerran las recepciones si el pase va demasiado fuerte. El sistema de regates se gestiona sólo con el joystick derecho y la cantidad de filigranas en gigantesca.	**EL SISTEMA DE PASES** es la piedra angular, ya que tocar el balón a los compañeros es la forma más efectiva de avistar portería. Sólo falla la mecánica de los pases al hueco. Los regates son bastante básicos: se puede pisar la bola, hacer bicicletas, sombreros y poca cosa más.	El Barça ha demostrado que la mejor forma de jugar al fútbol es tocando el balón, y eso se observa tanto en *FIFA 14* como en *PES 2014*, pues los dos son simuladores puros. Atrás quedan aquellos tiempos arcades en que los goles caían a sacos. No obstante, el sistema de pases es ligeramente mejor en el juego de EA, igual que los regates, un apartado en el que no hay ninguna duda. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Tiros y porteros	 **LA NUEVA FÍSICA DEL BALÓN** se traduce en trayectorias más variadas y realistas. Los saques de falta resultan muy estratégicos, con hasta tres jugadores alrededor del balón y varias formas de golpear, aunque el control es complejo. Los porteros, por lo general, tienen buenas actuaciones.	 **EL ESFÉRICO SE NOTA PESADO** a la hora de ejecutar los golpeos, lo cual está muy bien. Lo malo es que, por lo general, los jugadores tardan una eternidad en armar la pierna. Las faltas son muy intuitivas, gracias al uso de una línea imaginaria. Los porteros "cantan" de vez en cuando.	Los goles son la salsa del fútbol, y lo cierto es que en *FIFA 14* resulta más satisfactorio engatillar, gracias a una mayor variedad de efectos y a unas animaciones más naturales a la hora de golpear. Aun así, *PES 2014* cuenta con un satisfactorio sistema de golpes francos, más accesible. Por su parte, los guardametas son más eficientes en el juego de EA Sports. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Lucha por la posesión	 **EL MOTOR DE IMPACTOS Y FORCEJEOS** luce más real que nunca, esta vez con la posibilidad de bracear para proteger el balón. También ha mejorado el sistema de segadas, ya que los jugadores se rehacen rápidamente. Las conducciones también son más erráticas y realistas.	 **EL NUEVO MOTOR GRÁFICO** aporta unas animaciones que resultan más naturales. Lo malo es que, jugablemente, la mecánica no está bien implementada del todo, y a veces no se tiene la sensación de estar controlándola. Los saltos para pelear los balones aéreos están muy conseguidos.	EA Sports introdujo su motor de colisiones en *FIFA 12*, y se nota que lo tiene ya muy dominado, pues éste es su tercer año. En cambio, el PES Team acaba de empezar a trabajar con el Fox Engine, y se ve. Los dos juegos tienen planteamientos muy similares, pero, por el momento, está mejor implementado en *FIFA*, tanto visual como jugablemente. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Estrategia	 **LAS POSIBILIDADES TÁCTICAS** son más o menos las de siempre. Las mejoras se escriben en términos de accesibilidad, de modo que resulta menos farragoso hacer ajustes. Aun así, para cambiar de unas formaciones a otras, se hace necesario pausar la partida unos segundos.	 **LAS OPCIONES ESTRATÉGICAS** son uno de los puntos fuertes. Con toques de cruceta, podemos cambiar entre tres formaciones, sin tener que pausar la partida. El sistema para ordenar los desmarques es mucho más accesible y lógico que en temporadas anteriores.	Si hay un apartado que *PES* se lleve de calle en su enfrentamiento con *FIFA*, es el de las opciones tácticas. Antes de los partidos, se pueden definir diversos parámetros y ajustes, que luego se pueden aplicar en pleno encuentro sin necesidad de pausar la partida. El sistema de *FIFA* ha ganado en accesibilidad, pero está muy por detrás del que tiene el juego de Konami. → **Y EL MEJOR ES... PES 2014**

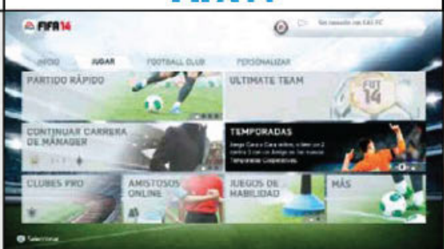
2014

La actual generación ya está en el tiempo de descuento. EA Sports lleva dominando el partido desde hace un lustro, pero el PES Team anhela recuperar la corona de la que disfrutó en los tiempos de PS2 y la primera Xbox. De momento, el duelo sigue claramente decantado.

REALISMO DE LOS PARTIDOS

	FIFA 14	Pro Evolution Soccer 2014	Conclusión
Ritmo de los encuentros	**LA VELOCIDAD** se ha reducido ligeramente, ya que los jugadores no llevan cosido el balón a la bota como en el pasado. La acción no se corta casi nunca, ni siquiera cuando hay un saque de banda.	**EL RITMO LENTO** sigue siendo la seña de la saga, por lo que hay que madurar las jugadas. La acción no se suele interrumpir en los saques de banda, a menos que el balón se aleje demasiado.	Ambos títulos permiten ajustar la velocidad de juego entre varios niveles, pero, por defecto, son muy pausados. La sensación de realismo y naturalidad en el discurrir de los encuentros es mayor en el juego de Electronic Arts. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 14**
Ambiente	**LOS ESTADIOS** se sienten más vivos que nunca. Su arquitectura está perfectamente recreada, a lo que hay que añadir los numerosos cánticos que se escuchan y los sonidos de la megafonía.	**LA ACÚSTICA** de los estadios está muy conseguida, gracias a los variados cánticos. Hay infinidad de pancartas con mensajes que contribuyen a darle un tono más humano a los graderíos.	Los dos juegos están muy trabajados en este sentido. Las diferentes hinchadas tienen sus propios cánticos en ambos títulos, muchos de ellos perfectamente reconocibles para cualquiera que sea aficionado al fútbol. → Y EL MEJOR ES... **EMPATE**
Clima y horarios	**LOS PARTIDOS** se pueden configurar para jugar con lluvia o nieve. Los rangos horarios van desde las 12:00 hasta las 22:00 lo cual modifica la luz y las sombras que inciden sobre el césped.	**LOS EFECTOS CLIMÁTICOS** brillan por su ausencia, pues no hay ni lluvia ni nieve. Además, sólo hay dos rangos horarios genéricos para seleccionar (día y noche), lo cual se antoja escaso.	Al PES Team le ha cogido el toro con la adaptación del juego a la tecnología del Fox Engine. No puede haber otra razón para que se haya metido la tijera así. La comparación entre los dos juegos es odiosa. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 14**
Inteligencia artificial	**LOS JUGADORES** se comportan de forma bastante creíble, tanto los compañeros como los rivales: evitan caer en fuera de juego, apoyan su espalda contra los defensas para ganar espacio, presionan más...	**LA IA** suele responder con propiedad, de modo que resulta difícil llegar a la portería contraria. Ahora bien, en ocasiones, cuando hay rechaces, se queda un poco desconcertada.	*FIFA 14* cuenta con cinco niveles de dificultad, por los seis de *PES 2014*. En ambos casos, se hace difícil llegar a la portería del equipo rival, pero el comportamiento de la IA es más natural y lógico en el juego de EA Sports. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 14**
Jugadores	**EL PARECIDO DE LOS FUTBOLISTAS** ha mejorado mucho. Prácticamente todos los jugadores de los equipos grandes son clavados. Incluso los de los equipos de clase media-alta, como podría ser el caso del Valencia en España, también son muy parecidos. Sólo falla la expresividad de los rostros, que siguen siendo casi "de piedra".	**EL JUEGO HA ESTRENADO MOTOR GRÁFICO** y, aunque sea paradójico, la similitud de los rostros con los de los jugadores reales ha dado un paso atrás. Los cracks se parecen, pero hay infinidad de futbolistas irreconocibles a poco que no estén en equipos mediáticos. Los gestos técnicos y la expresividad de las caras sí están logrados.	Tras muchos años de dominio de *PES* en este sentido, se ha dado la vuelta a la tortilla. El estreno del Fox Engine le ha supuesto a *PES* una mayor expresividad de las caras, pero la falta de tiempo para desarrollarlo con propiedad se ha traducido en que muchos jugadores que antes sí eran clavados, ahora ya no lo sean... *FIFA*, en cambio, ha dado un salto de gigante, ampliando el número de rostros, incluso entre los equipos de clase media. La expresividad aún tiene margen de mejora. → Y EL MEJOR ES... **FIFA 14**

LICENCIAS

	FIFA 14	Pro Evolution Soccer 2014	Conclusión
Competiciones y equipos	 **EL INGENTE NÚMERO DE LICENCIAS** es, como siempre, uno de los puntos fuertes. Hay una treintena de ligas, entre las que se cuentan no sólo las más relevantes del planeta (con la de Alemania en exclusiva), sino también otras muchas, como la Segunda División de algunos países. Es harto probable que haya un DLC del Mundial.	 **LA LIGA DE CAMPEONES** es la gran estrella entre las licencias. También están la Copa Libertadores, la Europa League y la AFC. Entre las ligas, están las de España, Italia, Francia, Holanda, Argentina, Chile y Brasil. Los campeonatos de Inglaterra y Portugal cuentan con muchos equipos "falsos" (los jugadores sí son los reales).	*PES 2014* cuenta con la que, probablemente, sea la licencia más importante, que es la de la Champions League. Ahora bien, no puede competir con las exclusividades que tiene *FIFA 14*, entre las que se cuentan la Bundesliga y, parcialmente, la Premier League (en *PES 2014*, los equipos tienen nombres, escudos y equipaciones "falsos"). La comparación entre la treintena de ligas del juego de EA y la decena del de Konami es odiosa. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Edición y creación	 **EL CENTRO DE CREACIÓN,** que se gestiona a través de una página web, permite diseñar jugadores, equipos y torneos personalizados. El sistema es muy completo, ya que permite tener hasta 24 escuadras y 50 jugadores, para usarlos en casi cualquier modo de juego (se supone que incluso en el modo Carrera, si se compra un extra aparte).	 **EL EDITOR** es una parte esencial, ya que contrarresta la falta de licencias. Se puede modificar prácticamente todo: el nombre de los equipos "falsos", los escudos (se pueden importar imágenes o dibujarlas), las equipaciones... Hay varias ligas "inventadas", para que cualquiera que tenga paciencia pueda crear equipos propios.	El Centro de Creación de *FIFA 14* es muy completo, pues permite crear equipos y jugadores con relativa comodidad, aunque se hace necesario tener conectada la consola a Internet para descargarlos. Por su parte, el editor de *PES 2014* es una forma excelente de solucionar los problemas de licencia del juego, aunque hay que tener mucha paciencia para ir arreglándolo todo paso a paso sin llegar a desesperarse. → **Y EL MEJOR ES... EMPATE**
Estadios	 **EL NÚMERO DE ESTADIOS ES DE 62,** una auténtica barbaridad. En la mayoría de los casos, se trata de campos reales, como el Santiago Bernabéu, el Camp Nou, el Vicente Calderón, Wembley, Gerland, el Etihad Stadium, Anfield, el Veltins Arena... Todos son perfectamente reconocibles gracias al excelente diseño de los graderíos.	 **SÓLO HAY DIECISIETE ESTADIOS,** un número que se antoja muy escaso. De ellos, doce son reales (Old Trafford, Wembley, Allianz Arena, San Siro, Juventus Stadium, A Luz, Stade de France, Urbano Caldeira, Morumbi, El Monumental, Saitama y King Fahd International) y cinco, ficticios. Se han perdido los veinte estadios españoles...	Las exclusividades de EA Sports marcan una gran diferencia en este apartado. *FIFA 14* cuenta con la friolera de 62 estadios, por los 17 de *PES 2014*, que ha perdido todos los estadios españoles (cuando en 2013 se incluyeron los 20). La recreación está muy bien en los dos casos, aunque, en *FIFA*, luce aún mejor, gracias a los numerosos horarios que se pueden elegir, lo que afecta a la iluminación y las sombras. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Comentarios y banda sonora	 **MANOLO LAMA Y PACO GONZÁLEZ** son ya dos iconos sin los que la saga no se entiende en España. Como de costumbre, hacen un trabajo excepcional, no solo narrando los partidos, sino también contando anécdotas. Antoñito Ruiz está de decoración. La banda sonora es muy extensa y cuenta con temas "indie" de lo más pegadizos.	 **CARLOS MARTÍNEZ Y JULIO MALDONADO** están a los mandos de la narración, pero parecen una parodia de sus homónimos reales, por culpa de unas grabaciones que no dan sensación de diálogo y que están llenas de fallos de "raccord" y de coherencia gramatical. Por su parte, la banda sonora es tan reducida como intrascendente.	La comparativa de los comentarios no admite ningún tipo de duda: Manolo Lama y Paco González se llevan el duelo de calle. Tras tanto años a cargo de la saga, le tienen el punto más que pillado, lo que también permite recuperar material de otras temporadas. En cambio, Carlos Martínez y Julio Maldonado son víctimas de un sistema mal implementado, que hace que la sensación de diálogo sea nula. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**

MODOS DE JUEGO

	FIFA 14	Pro Evolution Soccer 2014	Conclusión
Carrera	 **ENTRE LOS MODOS OFFLINE,** la mejor opción es el modo Carrera en versión mánager. El sistema es muy completo y rezuma vida, gracias al completo e interactivo sistema de fichajes, las relaciones con los futbolistas, la red de ojeadores, las lesiones de hasta seis meses, las noticias...	**LA LIGA MASTER** es el modo estrella de *PES 2014*. En ella, tomamos el papel de un entrenador para mejorar un club a base de fichar jugadores. El problema es que el conjunto es muy básico: el sistema de fichajes no da mucho de sí y apenas hay sensación de vida alrededor.	Los dos juegos tienen diversos torneos para disfrutar, pero, para quien juega offline, lo más importante es el modo Carrera. En ese sentido, *FIFA 14* se lleva el duelo por goleada, pues no se reduce a jugar partidos, sino que todo alrededor está muy vivo y hay que interactuar en diversos campos de actuación. El de *PES 2014* se queda corto. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Creando un álter ego	 **CONTROLAR A UN SOLO JUGADOR** es una opción de la que se puede sacar partido tanto offline (con el modo Carrera) como online (con Clubes Pro). A base de realizar hazañas, nuestro jugador mejora progresivamente. Las órdenes a los compañeros funcionan bastante bien.	 **EL MODO SER UNA LEYENDA** se ha actualizado, con opciones como la de poder ser portero. El problema es que, al empezar como una promesa, los compañeros no nos hacen caso al pedirles el balón y puede que incluso el entrenador nos ponga en una posición extraña.	Conviértete en Profesional y Ser una Leyenda son dos modalidades de juego muy similares, en las que sólo se controla a uno de los veintidós futbolistas que hay sobre el campo. A priori, no hay grandes diferencias jugables, pero el sistema resulta más completo en *FIFA 14*, sobre todo si se crea un club online junto a otros amigos. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Online	 **LA TERNA DE MODOS DE JUEGO ONLINE** de *FIFA 14* es increíble. El modo Temporadas se puede jugar en cooperativo (el año pasado, sólo se podía en local), Clubes Pro permite crear un club y jugar partidos de once contra once, y Ultimate Team nos pica por crear el mejor equipo.	 **LA LIGA MASTER ONLINE** es el mayor aval de los modos multijugador de *PES 2014*. Es una traslación del modo offline, solo que jugando contra otros rivales humanos. Se supone que habrá una actualización gratuita para que se puedan disputar partidos de hasta veintidós jugadores.	La terna de modos de juego online de *FIFA 14* no tiene rival. El modo Temporadas nos asegura jugar siempre contra gente de nuestro nivel (con un sistema de ascensos y descensos a lo largo de diez divisiones), igual que Clubes Pro, donde podemos crear un equipo con nuestros amigos. *PES 2014*, por su parte, es muy parco en modos online. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**
Campo de entrenamiento	 **LOS JUEGOS DE HABILIDAD** son una serie de pruebas que sirven para interiorizar las mecánicas y para amenizar los tiempos de carga. Hay 52 minijuegos, que invitan a picarse por obtener la mejor puntuación: meter el balón en papeleras, esquivar monigotes, golpear dianas...	 **EL MODO ENTRENAMIENTO** es una suerte de tutorial que consta de veinticuatro ejercicios muy básicos con los que aprender los controles principales. Se trata de pruebas que duran un suspiro y sin puntuaciones. También se pueden disputar partidillos de entrenamiento.	Los juegos de habilidad de *FIFA 14* son un auténtico festival de diversión. El modo ya estaba presente el año pasado, pero la mayoría de pruebas son totalmente inéditas. Para picarse con uno mismo y con los amigos, es genial. *PES 2014*, por su parte, incluye un simple tutorial, con pruebas y partidillos de entrenamiento que no tienen mucha historia. → **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**

Valoración final



FIFA VUELVE A IMPONER SU CALIDAD SOBRE PRO EVOLUTION SOCCER un año más, ganándole prácticamente en todos los apartados posibles (licencias de equipos y estadios, modos de juego, jugabilidad, parecido de los futbolistas, comentarios...). Es el mejor simulador de fútbol de esta generación que está a punto de acabar, en la que hemos visto un baño de EA Sports al PES Team, en una clara inversión de la tendencia que hubo en los tiempos de PS2 y Xbox.

→ **Y EL MEJOR ES... FIFA 14**

7 ■ Rol ■ Nintendo ■ 1-4 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■ Lanzamiento: 12 de octubre

La megaevolución de Pokémon

POKÉMON X/Y

GameFreak nos sorprende con un gran salto adelante en la saga de Pokémon: ahora en 3D y con más novedades que nunca. Os invitamos a recorrer la región de Kalos.





■ **POKÉMON EN 3D.** Una de las críticas recurrentes de los fans de Pokémon de los viejos tiempos siempre ha sido la falta de evolución de la saga en el aspecto gráfico. Hasta hace bien poco, Pokémon se ha mantenido cómodo en unas 2D con vista de águila muy poco acordes a los tiempos que corren, y menos a una consola que lleva las 3D por bandera. Pues bien, *X* e *Y* han revolucionado a *Pokémon*, empezando por los gráficos. Los combates, con unos Pokémon diseñados en cell-shading, pero respetuosos con el estilo del eterno Ken Sugimori, entran en una nueva dimensión en la que cada movimiento y cada detalle han sido mimados. También los escenarios resultan de una gran belleza, a pesar de que GameFreak haya decidido renunciar al uso de las tres dimensiones. Pero no todo es 3D en *Pokémon X* e *Y*, dado que los juegos cuentan con bastantes más novedades.

→ **EL HECHO DE QUE LOS DOS JUEGOS SALGAN A LA VEZ** en todo el mundo ayuda a sentirse un poco como un explorador en una selva de Pokémon ignotos pendientes de descubrir, puesto que nadie más en el mundo ha jugado todavía a los juegos. Se trata de una sensación que te acompaña durante toda la aventura por la región de Kalos que, por cierto, es enorme.

La aventura, como sucede en todos los juegos de *Pokémon*, es sencilla: esta vez tenemos que avanzar junto a un grupo de amigos (Kalm o Serena, Xana, Trovato y Beni) explorando Kalos zona por zona, mientras tratamos de completar nuestra Pokédex e indagamos los misterios de la megaevolución por encargo del Profesor Ciprés.



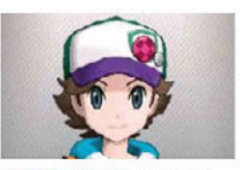
EL PRIMER GIMNASIO está en Ciudad Novarte y se centra en el tipo Bicho..



LA MEDALLA INSECTO te permite usar el movimiento Corte en Kalos.

Personajes con estilo propio

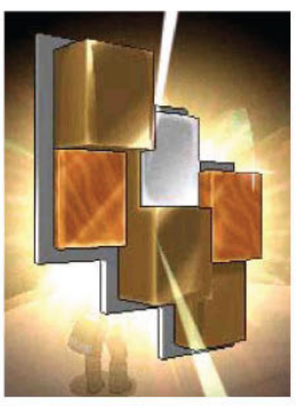
Una de las grandes novedades es que puedes personalizar a tu personaje con todo tipo de detalles: desde el color de la piel hasta el peinado, pasando por llevar lentillas, gorro, todo tipo de ropa y complementos o incluso maquillaje. Cada ciudad de Kalos tiene su propio estilo, que deberéis conocer.



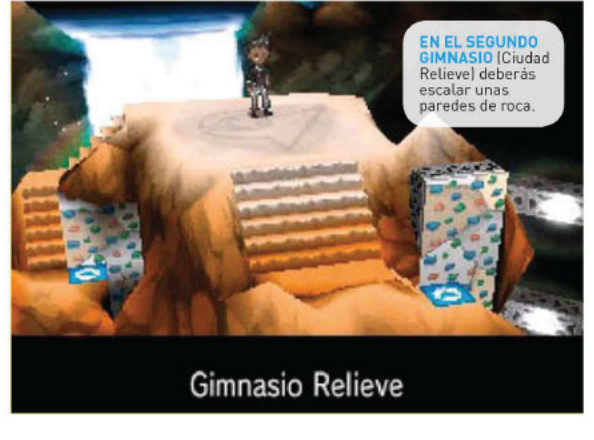
VUESTRO ESTILO irá variando según vayáis descubriendo accesorios, como lentillas, adornos para la gorra, etc.



EL VÍDEO DE PRESENTACIÓN os permite mostraros ante los amigos en vuestra salsa. Tenéis decenas de opciones para ello.



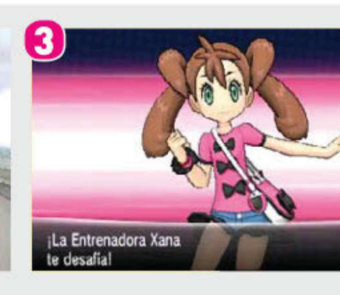
LA MEDALLA MURO te la entrega el Líder Lino tras derrotarle..



EN EL SEGUNDO GIMNASIO (Ciudad Relieve) deberás escalar unas paredes de roca.

2

3



VUESTROS PRIMEROS PASOS

Os acabáis de mudar a Pueblo Boceto y sois el nuevo del pueblo. Sin embargo, Xana y Serena os salen al encuentro.

1. CONOCE A TUS AMIGOS. Sigue a Xana y Serena a Pueblo Acuarela, donde te esperan junto a Beni y Trovato. Puedes elegir tu mote.

2. ELIGE A TU POKÉMON. Beni ha traído consigo unos Pokémon de parte del Profesor Ciprés. Como eres el nuevo, te dejan elegir entre Chespin (Planta), Fennekin (Fuego) o Froakie (Agua).

3. TU PRIMER COMBATE. Antes de que puedas volver a Pueblo Boceto, Xana te retará a tu primer combate..

La megaevolución, además de ser el hilo de la historia, es un hito en los combates de Pokémon: con la ayuda de la correspondiente Megapiedra, algunos Pokémon como Blastoise, Mawile o Lucario pueden megaevolucionar durante el combate y atacar ese mismo turno.

→ **LA INCLUSIÓN DEL NUEVO TIPO HADA** en el cuadro de tipos de Pokémon es otra de las novedades en este terreno, así como del Superentrenamiento y el Poké Recreo: dos minijuegos opcionales que nos permiten mejorar las características y aumentar su amistad de nuestros Pokémon, con su correspondiente efecto en combate en forma de más golpes críticos, etc. El Poké Recreo es además, por sí solo, el primer acercamiento realmente serio de la saga a la relación personal con ▸▸



Pokémon Y

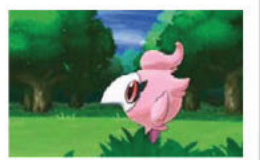
Si elegís *Pokémon Y*, el legendario principal es Yveltal, de tipo Siniestro/Volador.

Diferencias entre juegos

Si todavía estáis dudando si elegir *X* o *Y*, os dejamos las claves: En *Pokémon X* salen Pokémon como Xerneas, Clauncher y Swirlix y obtienes la Mewtwoita X, mientras que en *Pokémon Y* están Yveltal, Skrelp, Spritzee y la Mewtwoita Y.



SWIRLIX es un Pokémon Hada exclusivo de *Pokémon X* que aprende Beso Drenaje para absorber PS a sus rivales.



SPRITZEE, por su parte, sale en *Pokémon Y*. También es de tipo Hada, y aprende Aromaterapia para curar estados alterados.



ALGUNAS ZONAS, como la Cueva Brillante, adoptan una perspectiva trasera y el sistema de control cambia un poco.



EL PALACIO CÉNIT es uno de esos lugares de Kalos que causan impresión. Es enorme y está bellamente decorado.





HORDAS DE POKÉMON saldrán a vuestro paso en las zonas de hierba... algunos incluso se atacan entre sí.



LA MEGAEVOLUCIÓN hace que Mewtwo adquiera el tipo Lucha y aumente su Ataque como Mega Mewtwo X.

Pokémon X

Xerneas es el legendario exclusivo de *Pokémon X*, y es del nuevo tipo Hada.

▸▸ los Pokémon: muy al estilo *Nintendogs*, podemos acariciar a nuestro Pokémon, darle de comer Pokélitos o jugar con él. La diferencia es que hay cientos de Pokémon.

El StreetPass también tiene su papel en *X* e *Y*. Gracias al Player Search System (PSS), podremos cruzar saludos, combates y Pokémon con quienes nos encontremos en la calle, o bien recibir avisos y novedades mediante SpotPass. El efecto viral de StreetPass puede llegar a funcionar muy bien con Pokémon de por medio, especialmente si tenemos en cuenta que se puede personalizar totalmente a tu personaje. A esto se le añade la posibilidad de intercambiar Pokémon y combatir contra gente de todo el mundo gracias a Nintendo Network, redondeando una serie de juegos que desde el inicio siempre ha tenido claro el concepto de que jugar es cosa de muchos.

→PESE AL MIMO QUE SE NOTA QUE HAN PUESTO, no podemos ignorar algunos fallos que empeoran un poco la experiencia del juego. Además de haber prescindido del efecto 3D en casi todo el mapeado, ciertos combates con un gran número de Pokémon o efectos sufren una breve ralentización. Igualmente, la imitación de gestos de



EL CENTRO POKÉMON luce un aspecto renovado por completo. También tiene una tienda y un probador.



LOS COMBATES AÉREOS son una nueva forma de combatir en la que sólo participan Pokémon que pueden volar.



CIUDAD LUMINALIA es la capital de Kalos. Se trata de una ciudad tan grande que hasta tiene servicio de taxis.



EL SUPERENTRENAMIENTO sirve para entrenar las características del Pokémon gracias al medidor de esfuerzo.

■ POKÉMON X E Y SON MUCHO MÁS QUE UN REDISEÑO EN 3D DE POKÉMON ■

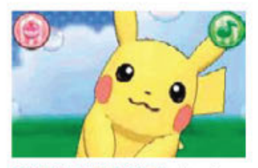




LOS COLORES de algunos Pokémon como Vivillon o Flabébé pueden cambiar en función del lugar donde se encuentren..

Hazte amigo de tus Pokémon

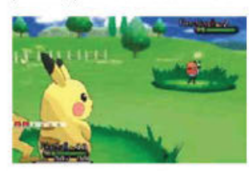
Una de las funciones de la pantalla táctil es el Poké Recreo, mediante el cual podemos aumentar la amistad de cada Pokémon con nosotros mientras vigilamos que se divierte y está bien alimentado. Lejos de ser una función secundaria, este sistema permite a los Pokémon estrechar sus lazos con el jugador y esto repercute en su forma de combatir. Os explicamos cómo.



PANTALLA PRINCIPAL. Desde aquí podéis darle Pokélitos a vuestro Pokémon, jugar a imitar sus gestos o empezar un juego.



MINIJUEGOS VARIOS. El Pokémon se divierte con juegos simples de coger bayas o hacer puzzles, pero le entra hambre.



EN COMBATE un Pokémon feliz se volverá hacia nosotros, ganará más experiencia, hará más golpes críticos, evitará golpes...

nuestro Pokémon con la cámara de 3DS no funciona del todo bien salvo que tengas buena luz.

Pero, en conjunto, son pequeños fallos en un océano de detalles y novedades que nos llevan a pensar que este es el juego que más ha revolucionado la saga. *Pokémon* ha "megaevolucionado" y ya puede decir que tiene un título más en línea con las expectativas, siempre incumplidas hasta ahora, de lo que podrían mejorar sus gráficos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El diseño en 3D** de los Pokémon y de la región de Kalos. Una mejora esperada.

■ **Las novedades** como la megaevolución, el tipo Hada, el Poké Recreo, el PSS...

Lo peor

■ **Escenarios en 2D.** No siempre se aprovecha la capacidad 3D de la consola.

■ **Algunos combates** se ralentizan demasiado si hay muchos Pokémon o efectos.

Alternativas

• **Pokémon Blanco 2 y Negro 2** son imprescindibles si queréis capturar a todos los Pokémon.

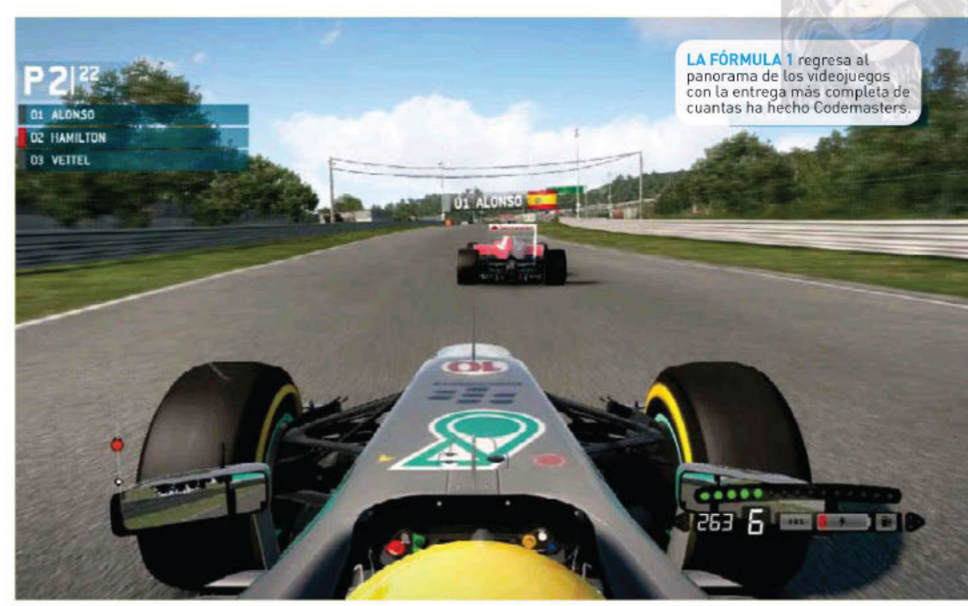
• **Animal Crossing New Leaf** si lo vuestro es personalizar a vuestro personaje hasta el infinito.

■ **GRÁFICOS** El diseño de los Pokémon y la belleza de Kalos deslumbran.	93
■ **SONIDO** La música ha mejorado mucho, pero los gritos de Pokémon no.	93
■ **DURACIÓN** Pokémon es sinónimo de cientos de horas descubriendo Kalos.	97
■ **DIVERSIÓN** La dinámica de Pokémon no muere, pero a veces cansa un poco.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

Pokémon X e *Y* representan la respuesta a las expectativas de los fans de la saga, abrazando por fin las 3D en la saga principal con una región de Kalos enorme y otras novedades como la megaevolución o el tipo Hada.

3 ■ Velocidad ■ Codemasters ■ 1-16 Jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA FÓRMULA 1 regresa al panorama de los videojuegos con la entrega más completa de cuantas ha hecho Codemasters.

La mejor función automovilística

F1 2013

El circo rodante de la Fórmula 1 lleva su espectáculo a un país diferente cada dos semanas... o a vuestra consola cada día.







EL GRAN CIRCO ABRE SU CARPA

F1 2013 es el juego oficial del Mundial de Fórmula 1, por lo que incluye todos sus contenidos:

1. ESCUDERÍAS Y PILOTOS. Se incluyen los once equipos (Red Bull, Ferrari, Mercedes) y los veintidós conductores (Sebastian Vettel, Fernando Alonso, Lewis Hamilton, Kimi Raikkonen).

2. DIECINUEVE CIRCUITOS. Están todos, desde Albert Park a Interlagos. Respecto al año pasado, se ha perdido el circuito de Valencia y Nurburgring ha ocupado el sitio de Hockenheim como sede del Gran Premio de Alemania.

3. LOS CONTENIDOS CLÁSICOS son la mayor novedad del título. Por un lado, de los años 80, hay cinco coches y dos circuitos (Jerez y Brands Hatch). Por otro, de los 90, hay seis coches y dos circuitos (Imola y Estoril). La lástima es que los de los 90 son un DLC de pago.



Monoplazas

El juego incluye los bólidos de la temporada actual y algunos de los 80 y los 90. El control resulta bastante distinto entre unos y otros.

■ **RED BULL LLEVA CUATRO TEMPORADAS** imponiendo su "tiranía" en el Mundial de Fórmula 1. A su piloto estrella, Sebastian Vettel, no hay quien le tosa, pero gracias al nuevo simulador de Codemasters podemos hacer nuestra propia recreación del campeonato y darle un poco de variedad a una competición que, todo sea dicho, ha ganado muchos enteros en las últimas temporadas gracias al mayor volumen de adelantamientos que han permitido dos artilugios como el bendito DRS y el Kers

F1 2013 es un juego que apuesta por la simulación, si bien cuenta con gran cantidad de ayudas para que cualquier novato se introduzca progresivamente. Todos los elementos del Mundial están muy bien recreados: el desgaste de los neumáticos Pirelli, las paradas en boxes, el uso del Kers y el DRS, la división de la sesión de clasificación en tres tandas, la presencia del coche de seguridad, la posibilidad de lluvia...

→ **ENTRE LOS MODOS DE JUEGO** nos encontramos con los habituales Trayectoria (crearse un piloto y llevarlo a lo más alto a lo largo de cinco temporadas), Mundial Exprés, Cronos de medalla o Contrarreloj. También hay multijugador online, con la opción de Mundial en cooperativo.

La IA cuenta con cinco niveles de dificultad y, por lo general, se







SE PUEDE GUARDAR LA PARTIDA en todo momento. Así, es más factible disputar carreras a la distancia real de 300 Km.



LA AMBIENTACIÓN incluye el hecho de ver a los pilotos en el típico corralito, pero se echa en falta la ceremonia del podio.



EL EFECTO DE LA LLUVIA es brillante. El asfalto se llena de charcos y los pilotos de delante generan un espray que empaña la cámara y dificulta la visión.

Recreando la vida de un piloto

El modo Recreaciones hace su debut en la saga. A lo largo de veintitrés eventos, debemos hacer frente a diversas vicisitudes de la carrera deportiva de un piloto: entrar en los puntos con un coche mediocre, remontar tras un pinchazo, resistir a una avería...



HAY CUATRO GRUPOS de eventos: Novato, Duelo interno, Título mundial y Año de despedida. Duran entre tres y cinco vueltas y se desbloquean de manera progresiva.



AL FINAL DE CADA SESIÓN, se nos otorga una medalla, según el nivel de dificultad, así como una puntuación, para poder compararla con la de otros en las clasificaciones online.

LOS CLÁSICOS sólo se pueden usar para disputar carreras sueltas contra diez contendientes. Por defecto, viene dado un filtro televisivo de color ocre que permite retrotraerse en el tiempo. Si se desea, se puede desactivar en cualquier momento. El interfaz también tiene un toque muy añejo.





comporta de forma consistente durante las carreras, tratando de adelantar e incluso cometiendo errores. Eso sí, en las primeras curvas de las carreras sigue siendo muy blanda, de modo que, apurando la frenada, se puede adelantar a muchos rivales. El apartado gráfico, por su parte, raya a un gran nivel, gracias al motor EGO. La recreación de los circuitos, los efectos de la lluvia o las bolas de goma sobre el asfalto están muy conseguidos. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El control** es magnífico, en la línea de lo que suele ser en los juegos de Codemasters.

■ **El Mundial cooperativo** permite compartir escudería y correr online junto a un amigo.

Lo peor

■ **El contenido clásico de los 90** se obtiene solo con la edición especial o con un DLC.

■ **Le falta "vida":** no hay podios, ni parrilla de salida con su bullicio, ni comentarista...

Alternativas

• **F1 2012** tiene una base jugable muy similar, pero está por detrás.
• **Gran Turismo 5** es el mejor simulador de coches que hay en PlayStation 3.
• **Forza 4** es el mejor juego de velocidad de los que tiene 360.

■ **GRÁFICOS** El conjunto va muy fluido y el efecto de la lluvia resulta muy realista. **90**

■ **SONIDO** Buenos rugidos de motores y un ingeniero que podría dar más información. **82**

■ **DURACIÓN** El modo Trayectoria es la piedra angular, junto al multijugador online. **92**

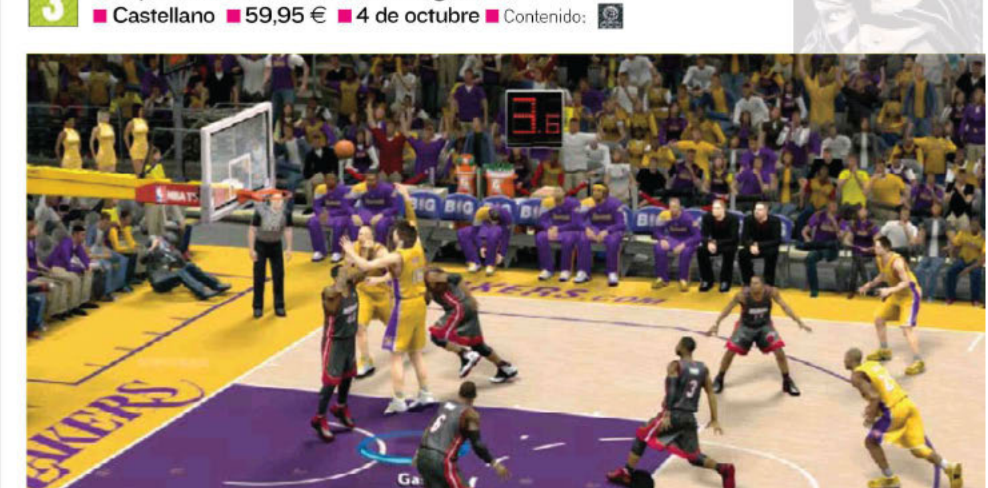
■ **DIVERSIÓN** En cuanto se le coge el punto, el manejo de los coches es fantástico. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

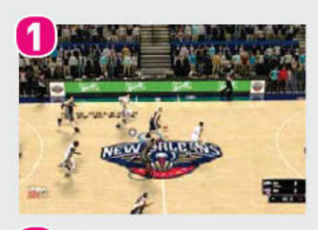
Valoración

No llega al extremo de simulación *Gran Turismo* o *Forza*, pero Codemasters ha hecho un trabajo encomiable con la licencia de la F1 a lo largo de las cuatro últimas temporadas. Este año, además, añade coches y circuitos clásicos.

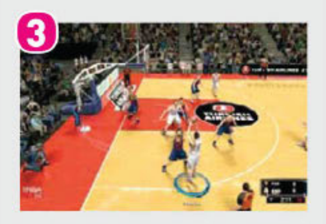
3 ■ Deportivo ■ 2K Games ■ 1-10 Jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ 4 de octubre ■ Contenido:



LOS PABELLONES DE LA NBA vuelven a vestir su mejor parqué para recibir la visita de la saga baloncestística más laureada de la historia.







CRUZANDO EL GRAN CHARCO

El juego cuenta con la licencia de la actual temporada de la NBA, pero también se incluyen otros contenidos baloncestísticos:

1. LAS 30 FRANQUICIAS actuales están perfectamente representadas. Los jugadores, los pabellones, las equipaciones o los logos son los mismos que en la realidad, incluidos los de los Pelicans de Nueva Orleans.

2. HAY 34 EQUIPOS CLÁSICOS, desde los Boston Celtics 1964/65 hasta los Philadelphia Sixers 2000/01, pasando por los Lakers 1997/98 o los Chicago Bulls 1997/1998. No faltan mitos como Michael Jordan, Shaquille O'Neal, Magic Johnson, Larry Bird, Karl Malone...

3. LA EUROLIGA es la gran novedad. Se incluyen catorce equipos del Viejo Continente, entre los que hay cuatro españoles (Real Madrid, Barça, Laboral Kutxa y Unicaja). Al jugar con ellos, la línea de triples está más cerca, pero solo se pueden usar en amistosos.

La tiranía sigue su curso

NBA 2K14

Igual que el mandamás de Mordor en El Señor de los Anillos, el simulador baloncestístico más aclamado vuelve para reclamar su oro de ley.

■ **EL BALONCESTO VIRTUAL** ha tenido en la saga *NBA 2K* a su mayor estandarte desde los tiempos de la Dreamcast. Los años han ido pasando y la franquicia se ha mantenido fuerte, hasta el punto de hacer desaparecer temporalmente a su gran rival, el *NBA Live* de EA Sports. El estudio Visual Concepts le tiene pillado el truco a la simulación baloncestística, por lo que la nueva entrega mantiene el nivel de siempre y añade nuevos detalles, resumidos en un modo de juego inspirado en LeBron James y la inclusión de equipos de la Euroliga.

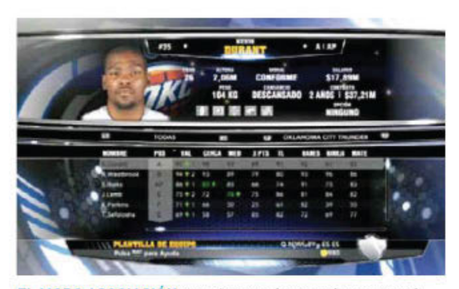
El control, tan fácil de interiorizar como difícil de dominar, sigue la senda de los años anteriores. Ahora bien, introduce dos novedades interesantes. Por un lado, el sistema de tapones es más profundo, de modo que se pueden hacer "pinchos de merluza" de todos los colores, aunque el atacante entre a la canasta como un tren. Por otro lado, el balón va menos imantado a las manos, lo que se traduce en muchos "escurrimientos" y pérdidas si se actúa de forma precipitada.

→ **LEBRON JAMES** es el protagonista indiscutible, pues hay un modo de juego inspirado en él, largo y lleno de guiños a diversos aspectos y jugadores históricos de la liga. Además, se ha encargado de elegir

Lebron James

El actual MVP de la NBA será el gran protagonista de la temporada 2013-14, no solo por su calidad, sino también porque acaba contrato y será agente libre.





EL MODO ASOCIACIÓN permite ser el general manager de una franquicia y gestionar la plantilla o los empleados.



LAS PACHANGAS CALLEJERAS del modo Blacktop se pueden disputar en equipos de uno, dos, tres, cuatro o cinco.



EN MI CARRERA, hay que crearse un álter ego y, tras ser drafteado, toca hacerse hueco en la liga, hasta ser miembro del Salón de la Fama.

El mito de LeBron James

El modo LeBron James: Camino a la grandeza nos invita a vivir el hipotético futuro del mejor jugador del planeta. Hay una treintena de eventos, de modo que el objetivo es añadir otros cinco anillos de campeón a los dos que "King" James ya tiene en su palmarés:



DINASTÍA DE LOS HEAT. En esta vertiente del modo, LeBron decide renovar con los Miami Heat y establecer en la liga un dominio digno del de los Bulls de Michael Jordan en los años 90.



VIAJE DE FANTASÍA. En la otra vía, James opta por mudarse a Nueva York para convertir a los Knicks en un equipo ganador. Allí forma un "Big Three" con Chris Paul y Dwight Howard.

EL ALL-STAR se incluye de serie, en contraste con el DLC del año pasado. El concurso de mates cuenta con un sistema de QTE que recuerda a las notas de *Guitar Hero*. Por su parte, en el concurso de triples, hay que detener una barra en el momento adecuado, pero resulta muy "ortopédico".





la banda sonora, que es genial, con artistas como Coldplay, The Black Keys, Eminem o Phil Collins. Los otros modos de juego repiten respecto al año pasado: Mi Carrera, Asociación, Mi Equipo, Blacktop y Entrenamiento, a grandes rasgos.

Hay que destacar el sonido ambiente de los pabellones y los comentarios en español a cargo de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga. Igual que Lebron James, la saga de 2K sigue haciendo historia. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **LeBron James,** por el modo inspirado en él y por su genial selección de la música.
- **Incluye la Euroliga.** Son 14 equipos, cuyos jugadores están muy bien recreados.

Lo peor

- **El código de descarga** para activar los comentarios en español, de un único uso.
- **Algunas animaciones** son un poco toscas y hay algún que otro fallo gráfico.

Alternativas

- **NBA 2K13** está a un precio reducido, pero es menos completo.
- **FIFA 14** es el mejor juego deportivo del año, siempre que os guste el fútbol.
- **Top Spin 4,** si os apetece pegar unos raquetazos.

GRÁFICOS Los jugadores son clavados, aunque algunas animaciones son robóticas.	90
SONIDO Los comentaristas españoles y la banda sonora son excepcionales.	96
DURACIÓN Ya sea offline u online, hay modos de juego para darse un buen atracón.	95
DIVERSIÓN La simulación es muy profunda y los tapones han mejorado.	92

PUNTUACIÓN FINAL 92

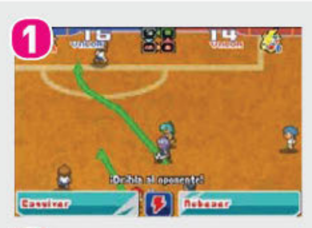
Valoración

Pese a que el margen de mejora era escaso, y más sin un rival en el mercado, la saga de 2K ha dado un pasito más para reventar la canasta con más modos de juego, equipos de la Euroliga y una simulación más pulida que nunca.





EL INAZUMA JAPÓN reúne tanto a jugadores del Raimon como de otros equipos, además de caras nuevas.







PARTIDOS TÁCTILES

Mientras que en los momentos de exploración podemos escoger entre botones y stylus, los partidos están basados en una magnífica jugabilidad completamente táctil.

1. EN LOS PARTIDOS trazamos líneas con el stylus para guiar a los jugadores sobre el terreno de juego y, cuando hay un choque entre dos futbolistas o un tiro a puerta, el juego se detiene y podemos escoger entre varios comandos, entre ellos el uso de supertécnicas. Por lo tanto, la jugabilidad es prácticamente idéntica a anteriores Inazuma, aunque hay un par de novedades.

2. LAS SUPERTÁCTICAS, una de estas novedades, son movimientos especiales en los que todo el equipo actúa de manera colectiva para posicionarse ventajosamente con el balón.

3. LAS CADENAS DE TIROS nos permiten enlazar más de un disparo para aumentar la potencia del balón.

Hacia la cima del rol futbolero

INAZUMA ELEVEN 3

Aunque esta entrega apareció en Japón para DS en 2010, aquí nos llega esta adaptación ligeramente mejorada para 3DS



Mark Evans

Portero y capitán del Raimon, y ahora también del Inazuma Japón. Es el último juego donde lo veremos de prota: en el siguiente es 10 años mayor.

TRAS GANAR EL CAMPEONATO NACIONAL japonés en el primer juego y librar al país de una gran amenaza en el segundo, ahora toca participar en el Fútbol Frontier Internacional, un mundial juvenil en el que cada equipo representa a su país. Si en los anteriores títulos nuestro equipo era el Raimon, ahora debemos controlar al Inazuma Japón, una selección que reúne tanto a jugadores del Raimon como a antiguos rivales y nuevas caras. Los primeros episodios del juego transcurren en Japón, donde tiene lugar la fase de clasificación asiática. Tras superar los tres partidos de esta ronda nos trasladamos a una ubicación nueva, la Isla Liocott, donde se celebra la fase final del campeonato. Este lugar cuenta con diferentes estadios y con áreas específicas para los albergues y de cada equipo, que son una especie de mini-ciudades con ambientaciones que imitan las de los países que representan.

PASARÉIS LA MAYOR PARTE de los momentos de exploración en estas áreas, ya sea en la de Japón o en visitas a las de otros países, y también camino de los diferentes estadios, hacia donde debéis abriros paso entre pachangas para llegar a vuestro siguiente partido oficial. Y por supuesto, al





ALGUNOS MIEMBROS del Inazuma Japón fueron rivales en anteriores juegos de la saga, y al principio no se tragan.



HAY MUCHAS ESCENAS ANIMADAS al estilo de la serie de televisión, con voces bien dobladas al español.



PODÉIS EQUIPAR a los jugadores con botas y accesorios para mejorar sus parámetros y que sean más efectivos.



LAS PACHANGAS son breves enfrentamientos que aparecen aleatoriamente, como los combates de otros RPG.

Dos ediciones distintas

En Fuego Explosivo hay secuencias adicionales en las que conocemos mejor a Hector Helio (portero de los africanos Pequeños gigantes), mientras que Rayo Celeste da este protagonismo extra al delantero Paolo Bianchi, de los italianos Orfeo.



HECTOR HELIO creció en una pequeña aldea de Costail, una república ficticia del centro de África. Su mentor y entrenador es un personaje misterioso y muy importante.



PAOLO BIANCHI es conocido como el Meteoro Blanco por su gran velocidad y habilidad. Aunque cada versión se centra más en un personaje, podéis fichar a ambos en cualquiera.

■ HAY ALREDEDOR DE 2200 FUTBOLISTAS DISTINTOS RECLUTABLES EN EL JUEGO ■

LAS SUPERTÉCNICAS son una parte fundamental de Inazuma Eleven. Las hay de tiro, regate, bloqueo y parada, y siguen siendo tan espectaculares como en anteriores entregas. En esta ocasión hay alrededor de 350 supertécnicas, y muchas de ellas son nuevas.





igual que en los dos primeros, los fichajes son uno de los elementos que más juego dan, y en esta ocasión hay alrededor de 2200 futbolistas distintos reclutables, lo cual supone un aumento de 700 respecto a Inazuma Eleven 2. Además de poder ficharlos de otros equipos y a través del mapa de contactos, hay un nuevo sistema para conseguir jugadores mediante unas fichas de colores que encontraréis a lo largo del juego. El título incluye multijugador local y StreetPass. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Tan divertido o más** que los anteriores Inazuma Eleven.
- **Sus partidos** ofrecen una jugabilidad espectacular. Puede durarte meses.

Lo peor

- **Los gráficos** son más de DS que de 3DS, y al efecto 3D no aporta gran cosa.
- **Sigue sin haber partidos online,** aunque sí en comunicación local

Alternativas

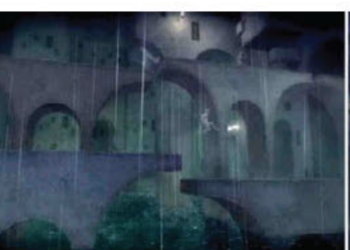
- **Pokémon X e Y** tiene elementos roleros similares, en especial el coleccionismo de criaturas en lugar de futbolistas.
- **Fire Emblem Awakening** es un juego extraordinario de rol y estrategia.

GRÁFICOS Se nota que es un juego de la primera DS adaptado a la nueva portátil.	60
SONIDO Gran doblaje español. Buenas melodías, pero muchas recicladas.	79
DURACIÓN Aventura principal de 25 horas, e incentivos para llegar a las 100.	92
DIVERSIÓN Pocas novedades jugables, pero sigue funcionando muy bien.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Su divertido concepto y su gran cantidad de equipos, jugadores y secretos os harán pasarlo en grande. Gráficamente es un remozado de DS y jugablemente aporta pocas novedades, pero eso no quita que jugarlo sea una gran experiencia.

RAIN ES UNA AVENTURA exclusiva de PS3, que combina plataformas y algún puzle con la invisibilidad...







PLATAFORMAS, sí, pero también con toques de sigilo, persecuciones y cooperación con un segundo personaje al que debemos abrir camino, ayudar a trepar...

Chapoteando bajo la lluvia

La lluvia es el factor que hace distinto a *Rain*. Los protagonistas son invisibles, pero si cae el agua sobre ellos, se muestra su silueta. Bajo techo, solo vemos sus pisadas. Ambas situaciones son claves para avanzar...



EL BARRO también está presente y nos sirve para dejar huellas y atraer monstruos. Basta con meternos en una "piscina" para quitárnoslo y volver a ser "invisibles"...

PS3 | 12 | ■ Aventura ■ SONY ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 19,99 €

RAIN

El Japan Studio de Sony nos invita a participar en un precioso cuento, en el que la invisibilidad y el agua van de la mano...

■ **EN EL PAPEL DE UN JOVEN** que se convierte en invisible, hemos de ayudar a una chica y descubrir cómo recuperar la "visibilidad", en una aventura plataformera con puzles. Sus mecánica principal es sencilla: si nos cae la lluvia encima, vemos la silueta del joven y nos ven los enemigos. Si nos ocultamos bajo un techo, pasaremos inadvertidos entre los rivales. Alternando estas situaciones, junto con otras como pisar charcos para dejar huellas, tendremos que recorrer una iglesia, una fábrica y otros entornos, mientras trepamos, saltamos entre salientes...

■ **TÉCNICAMENTE ES CORRECTO** y destaca al recrear el agua y en la BSO de Yugo Kanno. Más allá de eso, el juego tiene serios problemas, siendo la duración el más grave: en tres horas podréis completarlo. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	86
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	60
■ DIVERSIÓN	70

Valoración Una aventura excesivamente corta, con algunas ideas interesantes y bien ejecutadas, pero que no acaba de cuajar por su excesiva sencillez.

PUNTUACIÓN FINAL 77

360-PC | FOUL PLAY

12 ■Beat ´em up ■Mediatonic ■1 ó 2 jugadores ■Castellano ■14,39 €

ENTRETENER AL EXIGENTE PÚBLICO de un teatro en la época victoriana es nuestro objetivo en un beat 'em up de scroll lateral protagonizado por el británico barón Dashforth y su ayudante, el deshollinador Scampick Steerpike. A un jugador o en modo cooperativo (también online) debemos superar 22 actos, cargados de humor, en los que sólo hay que luchar cuerpo a cuerpo y encadenar combos con el fin de mantener el temido "aplausómetro", que hace de barra de salud, en lo más alto.



Valoración Tiene humor y es correcto en todos sus apartados, pero no aporta nada nuevo al género y es demasiado repetitivo. **72**

PS3-360-PC | SHANTAE

12 ■Aventura ■WayForward ■1 jugador ■Inglés (textos) ■4,99 €

LA PRIMERA AVENTURA de la medio-genio Shantae solo se público en EEUU, así que es un gran momento para descubrir uno de los juegos más bonitos de Game Boy Color. El desarrollo, estilo *Metroid*, mezcla saltos y acción con la exploración de los escenarios. Shantae va aprendiendo danzas que le permiten transformarse en distintos animales y usar sus habilidades para acceder a nuevas zonas del mapa. Todo con un acabado gráfico encantador, en el que destacan las animaciones de Shantae y el uso del color.



Valoración 8 bits bastan para crear un juego de ambientación única, desarrollo entretenido y con un gran aroma aventurero. **77**

PS3-Vita | SPELUNKY

12 ■Plataformas ■Blitworks ■1 a 4 jugadores ■Inglés ■15 €

METIDOS EN TENEBROSAS (y cómicas) cuevas, debemos llegar de un punto a otro del escenario a la vez que recogemos todos los tesoros que encontremos. Por supuesto, tendremos que evitar trampas mortales y enemigos que habitan las grutas: murciélagos, arañas, momias... Podemos saltar o usar nuestro látigo, además de una bomba que abre nuevos caminos. La gracia está en que los niveles se generan de forma aleatoria, por lo que la variedad está asegurada. Ofrece partidas rápidas, pero nada sencillas. Y aquí, el método de ensayo y error no sirve de nada...



Valoración Cada partida es distinta. Es capaz de picar y desesperar por igual, pero no es barato y le falta modo local. **75**

PS3-Vita | LONE SURVIVOR D.C.

7 ■Acción ■Curve Studios ■1 jugador ■Inglés (Textos) ■12,99 €

EL SURVIVAL HORROR salta a las 2D, y con aspecto pixelado, ofreciendo todas las señas de identidad del género: sustos, escasez de munición, terror psicológico, escenarios oníricos y un agobiante apartado sonoro son solo algunas de sus virtudes. ¡Incluso hay linterna y la batería se gasta! Además, esta puesta al día del juego de PC añade New Game +, con nuevos diálogos y retos. Es Cross-Buy y lo puedes jugar tanto en PS3 y Vita, aunque eso sí, por desgracia el juego llega en inglés. Una joyita para los amantes del terror... aunque sea en 2D.



Valoración El terror, aplicado a los juegos 2D y pixelados. Un título curiosete, aunque llega completamente en inglés... **78**

3DS
ATTACK OF THE FRIDAY MONSTERS

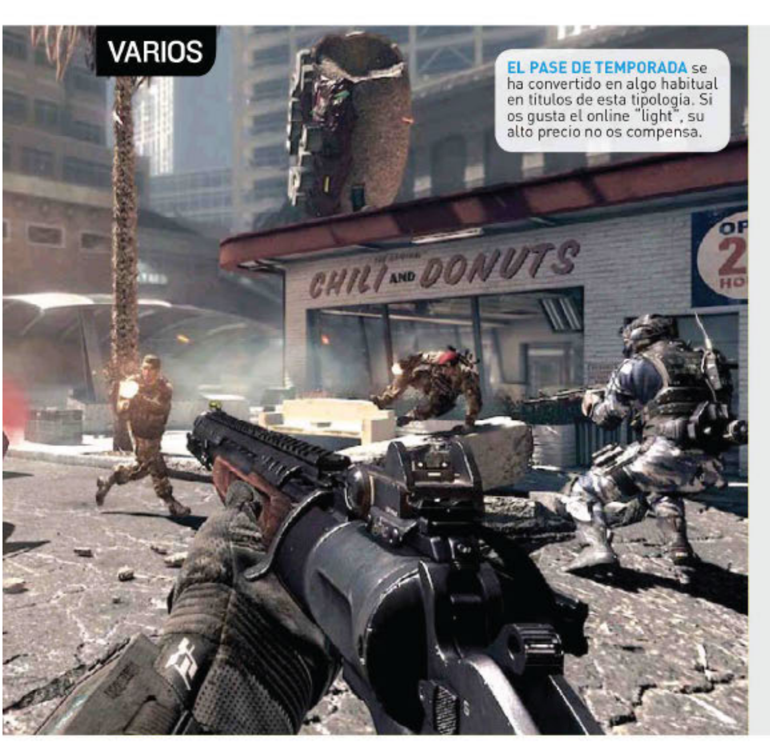
7 ■Aventura gráfica ■Level-5 / Millennium Kitchen ■1 jugador ■Inglés ■7,99 €

ESTA COLABORACIÓN entre Level-5 y Millennium Kitchen es uno de los juegos con más encanto que encontraréis en la eShop. Es 1971 y el protagonista es Sohta, un niño de 10 años que acaba de mudarse con sus padres a un pequeño pueblo japonés en el que cada viernes aparecen unos misteriosos monstruos. Recorre las calles, habla con los vecinos y desafíalos a un divertido juego de cartas basado en el piedra-papel-tijeras para convertirlos en tus "sirvientes". La pega es que está en inglés, y los diálogos son una parte fundamental de la aventura.



Valoración Una aventura de 4 horas especial y totalmente recomendable, siempre que domines la lengua de Shakespeare. **82**

VARIOS



EL PASE DE TEMPORADA se ha convertido en algo habitual en títulos de esta tipología. Si os gusta el online "light", su alto precio no os compensa.

BATTLEFIELD 4 Y COD: GHOSTS
PS4-PS3-One-360-PC | 49,99 €

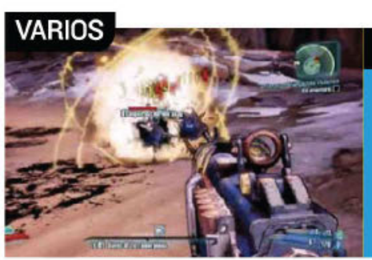
Pases de temporada

LA VIDA SOCIAL de los aficionados a los tiroteos online está a punto de acabarse: los pases de temporada de ambos (futuribles) superventas ya están disponibles, antes de que podamos encontrar los juegos en nuestra tienda habitual. Las características son semejantes, si bien el de *Battlefield 4* incluye un pack de mapas más (cinco en total), además de una serie de complementos adicionales que están por anunciarse. Un detalle importante en ambos pases es que seguirán siendo válidos si decidimos saltar de PS3 a PS4 y de 360 a One. Caros "de narices", pero imprescindibles para exprimir el modo multijugador.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



BORDERLANDS 2
PS3-360-PC

Desde 4,79 € / 652 MB

Buscador Definitivo 2

POTENCIAR EL EQUIPO y un nuevo mapa son dos de las mejoras que incluye este pack, aunque lo más destacado es la posibilidad de subir de nivel hasta llegar al 72. Está fuera del pase de temporada, pero no podemos dejar de recomendarlo si sois fans del juego.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS

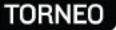


METRO: LAST LIGHT
PS3-360-PC | Desde 3,79 € - 371 MB

Desarrollador

EL TERCER DLC planeado para el shooter de Deep Silver ya está para descargar. Podemos probar todas las armas, enfrentar a soldados contra mutantes en una arena y explorar el museo para saber más de la historia, además de incluir una misión. Son varias cosas, pero con poca "chicha" y no sale barato.

VALORACIÓN ★★☆☆☆



TORNEO



MOTOGP 13
PS3-360-PS Vita-PC | 3,79 € - 98 MB

Red Bull Rookies Cup

UNA COMPETICIÓN para jóvenes pilotos, junto a su nuevo modelo de moto y sus 24 corredores, es lo que nos trae este descargable para el juego oficial del campeonato. No está mal, pero si tenemos en cuenta que es un evento patrocinado, no hubiera estado de más haberlo recibido de manera gratuita.

VALORACIÓN ★★★☆☆

TRAJES



DOA 5 ULTIMATE
PS3-360 | Desde 0,95 €

Todo tipo de trajes

VESTIMENTAS de lo más sexy han llegado casi a la vez que el lanzamiento del juego, razón suficiente para "mosquearnos" bastante, aunque los precios también se las traen: casi un euro los "normales", y el doble para los más sugerentes. Así, mejor que las chicas peleen, ejem, como podéis imaginar...

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



SAINTS ROW IV
PS3-360-PC | 2,85 € (cada pack)

GAT V y Wild West

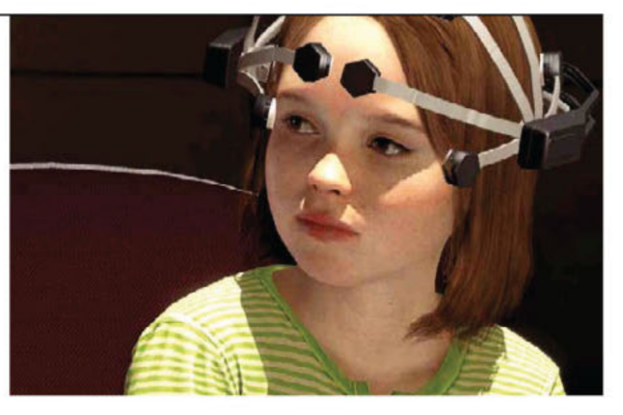
ESTE TÍTULO no pierde ocasión para reírse de todos y de sí mismo. Dos mini paquetes con trajes y armas ya están disponibles, basándose uno de ellos en el salvaje oeste, mientras que el otro lo hace en *Grand Theft Auto*, "conmemorando" así la salida de su quinta entrega. Carillo, pero graciosete.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

BEYOND: DOS ALMAS

Una buena manera de apoyar a PS3 por parte de Sony, a pesar del inminente lanzamiento de su sucesora, es publicar juegos como este. Su demo acaba de liberarse y en ella podemos visitar dos escenas muy distantes en el tiempo. En la primera, ayudamos a una Jodie de niña a superar varias pruebas mentales. Mientras tanto, en la segunda (que transcurre años más tarde) ella debe escapar de los agentes que le persiguen. Y hasta aquí podemos leer para no estropearos la historia...





CASTLE OF ILLUSION

La versión de prueba del remake de uno de los plataformas más míticos de principios de los años 90, a pesar de contar con un control inferior al original, merece ser catada. Es bastante corta y facililla, aunque muestra las virtudes y defectos del juego, que es de lo que se trata.

DIABLO III

Casi por sorpresa ha llegado la demo del título de Blizzard, que nos deja avanzar hasta el Rey Esqueleto. Sólo podemos utilizar al bárbaro y al mago y estamos limitados al nivel 9, pero lo que hagamos se mantendrá luego en el juego. Y existe la opción de jugar online.

MULTIMEDIA



SONIC: LOST WORLD

A puntito de salir a la venta, la aventura del erizo azul ha recibido un vídeo de casi cuatro minutos en el Tokyo Game Show, en el que vemos un montón de situaciones del juego. Lo malo es que está narrado en perfecto japonés.



CALL OF DUTY: GHOSTS

Los amantes del modo campaña de la saga de Activision están de enhorabuena, ya que un reciente tráiler nos enseña multitud de escenas que protagonizaremos en el mismo. No sólo del multijugador vive el hombre...



GRAVITY RUSH 2

Otra excelente noticia que nos ha dejado el Tokyo Game Show es la vuelta de Kat. Un teaser con pocos segundos de escenas de su jugabilidad ha sido suficiente para crear expectación entre los que jugaron su gran primera parte.



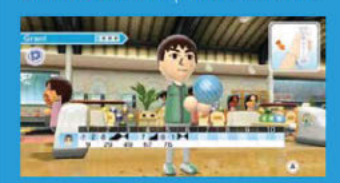
ZELDA: THE WIND WAKER HD

Esta gran versión HD del no menos estupendo título de GameCube acaba de llegar a Wii U. El trailer de lanzamiento ya está disponible, aunque es muy explícito con la historia para los que no lo jugaron en su día. ¡Avisados estáis!

NOTICIAS

ALQUILAR CON NINTENDO

La compañía de Kioto va a adoptar la estrategia de los pagos parciales en algunos de sus juegos. Tras la reciente aplicación *Wii Karaoke U* (en la que tenemos acceso a todo su catálogo de canciones en formato de alquiler), el anuncio de *Wii Sports Club* ha confirmado que los deportes se podrán descargar por separado a un precio de 9,99 euros. Además, por 1,99 tendremos todos los deportes durante un día.



COMO TIENE QUE SER

Hace muy poquito que la versión de *Rayman Legends* para PS Vita ha llegado a las tiendas, con una desagradable sorpresa: faltan niveles que sí venían incluidos en el juego para las consolas de sobremesa. Ubisoft ha explicado que esto se debe a que necesitaban más tiempo para desarrollar el título para la portátil de Sony, por lo que esas fases serán lanzadas más adelante en forma de DLC gratuito. Una buena forma de reparar su error.

DEEP DOWN SERÁ F2P

Durante la celebración del Tokyo Game Show se ha confirmado que el título de Capcom seguirá el modelo free to play, por lo que tendremos que pagar mediante microtransacciones por los contenidos que nos descarguemos. También se ha anunciado que, en un momento cercano al lanzamiento de PS4 en Japón, tendrá lugar una beta del juego.

PS PLUS SIGUE AL ALZA

La modalidad de pago de Sony continúa ofreciendo buenos títulos a sus suscriptores. Entre otros, este mes han llegado *Far Cry 3* y *Dragon's Dogma: Dark Arisen* a PS3, y PS Vita ha recibido *Street Fighter X Tekken*. Descargadlos cuanto antes para no perderlos.

La web del mes



PARA LOS MOTEROS

motogpvideogame.com
Milestone, el estudio tras *MotoGP 13*, acaba de publicar en su web una guía para los aficionados al campeonato y, claro está, al juego. En ella encontramos detalles de su producción, los pilotos y el calendario, y las estadísticas de cada circuito.



TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataformas	Movimiento	Posición anterior	Meses en lista
1	GTA V	PS3 - XBOX 360	!	-	1
2	The Last of Us	PS3	↓	1	4
3	Tomb Raider	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	2	8
4	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↑	6	2
5	Far Cry 3	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
6	Bioshock Infinite	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	5	7
7	Uncharted 2	PS3	R	-	1
8	Metal Gear Solid: Legacy Collection	PS3	!	-	1
9	Saints Row IV	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
10	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↓	4	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R:** REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS



1 Watch Dogs
PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC - PS4 - XBOX ONE
El hacker Aiden Pearce tratará de ganarse un hueco en el género del "sandbox". ¿Se acercará al nivel de *GTA V*?
FECHA: 21 DE NOVIEMBRE



2 Metal Gear V: Phantom Pain
PS3 - 360 - PS4 - ONE
Hideo Kojima sigue mostrando detalles de su nueva aventura. Big Boss volverá a la acción en esta quinta entrega numerada.
FECHA: 2014



3 Batman Arkham Origins
PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC
En este juego conoceremos los comienzos del Caballero Oscuro, en una fría Navidad, en la ciudad de Gotham.
FECHA: 25 DE OCTUBRE



4 Battlefield 4
PS3 - XBOX 360 - PC - PS4 - XBOX ONE
El shooter de DICE le lleva la delantera a *Call of Duty Ghosts* en lo que a ansias del público se refiere. Hay guerra.
FECHA: 31 DE OCTUBRE



5 Assassin's Creed IV
PS3 - XBOX 360 - Wii U - PC - PS4 - XBOX ONE
Los asesinos y los templarios se batirán en el mar Caribe.
FECHA: 31 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... GTA V

La valoración de Hobby Consolas (nº 267) fue de 99.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Si pudiera, le daría un 101
Edward Mahoney

"Es una joya que nunca se acaba, con una ciudad que está viva, literalmente. Por sus opciones, aspira a mejor juego de la historia".

NOTA **100**



El mejor título de tu vida
Miguel Ángel Torres

"La espera ha merecido la pena. Es un hito que marcará un antes y un después en la industria de los videojuegos".

NOTA **100**

✪ LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**GTA V** PS3 - XBOX 360	97	99/100 "Una obra de arte, la más importante en lo que va de siglo"	-/40 No disponible	10/10 "Es tremendamente divertido y marca un punto de referencia"	9,75/10 "Su enorme mundo abierto es un auténtico regalo"	9/10 "El diseño de su mundo abierto abre muchas vías"	10/10 "Manda un mensaje intimidatorio al resto de la industria"
2	**The Last of Us** PS3	94	95/100 "Una obra maestra que cualquiera debería jugar"	38/40 No disponible	10/10 "La mejor exclusividad de PS3 y un imprescindible"	9,5/10 "No es fácil, pero lo recordarás durante mucho tiempo"	8/10 "Demuestra por qué la humanidad merece sobrevivir"	10/10 "Es como el mejor vino, como la esmeralda más pulida"
3	**Zelda: Wind Waker HD** Wii U	90	91/100 "La obra maestra de Gamecube vuelve y deslumbra a 1080p"	-/40 No disponible	9,8/10 "Uno de los mejores juegos de la historia, en versión definitiva"	9,25/10 "Es incluso mejor de lo que se pudiera recordar"	8/10 "Una encantadora revisión de un clásico atemporal"	-/10 No disponible
4	**FIFA 14** PS3 - XBOX 360 - PC	88	94/100 "Es el colofón futbolístico de la generación PS3-360"	-/40 No disponible	9/10 "Una versión pulida de una experiencia que ya era genial"	8,75/10 "*FIFA* se despide de esta generación desde lo más alto"	8/10 "Refina las ya familiares mecánicas, pero es muy fresco"	-/10 No disponible
5	**Diablo III** PS3 - XBOX 360	84	89/100 "Una excelente conversión del juego aparecido en PC"	-/40 No disponible	9/10 "Podría haber sido un mero 'port', pero brilla con fuerza"	9,25/10 "Rediseña el original de PC y mantiene su profundidad"	8/10 "Un adictivo juego de rol y acción que logra cautivar"	7/10 "Es divertido, pero su fuerza mengua respecto a PC"
6	**Puppeteer** PS3	84	84/100 "Tiene momentos geniales, pero le falta ritmo y es corto"	36/40 No disponible	-/10 No disponible	-/10 No disponible	9/10 "Un fantástico plataformas, lleno de imaginación y estilo"	7/10 "Es mágico y fantástico, pero también un tanto extraño"
7	**Total War Rome II** PC	83	95/100 "Es un juego de estrategia militar completísimo"	-/40 No disponible	8,8/10 "El tono táctico es fantástico, pese a los problemas de IA"	8/10 "El campo de batalla es amplísimo, quizás demasiado"	8/10 "Sus batallas son geniales, pero tiene problemas técnicos"	7/10 "Es grande y preciosista, pero la ambición le pierde"
8	**King. Hearts 1.5 HD Remix** PS3	81	87/100 "Dos aventuras maravillosas, aunque se notan los años"	-/40 No disponible	8,5/10 "Supone todo lo que se le puede pedir a un 'remake' en HD"	8,25/10 "Gran pack tanto para nostálgicos como para primerizos"	7/10 "Un mágico recopilatorio, pero con algún que otro fallo"	-/10 No disponible
9	**Killzone Mercenary** PS Vita	78	90/100 "Un shooter que demuestra las capacidades de PS Vita"	34/40 No disponible	8/10 "PS Vita por fin recibe su primer gran juego de disparos"	8/10 "Establece un nuevo rasero para los shooters portátiles"	7/10 "Es un poco estándar, pero es de lo mejor de PS Vita"	6/10 "Una versión portátil de *Killzone* bastante competente"
10	**PES 2014** PS3 - XBOX 360 - PC	77	80/100 "Un simulador notable, pero no supone ninguna revolución"	-/40 No disponible	8,4/10 "Luce mejor que nunca, pero no logra dejar atrás el pasado"	8,25/10 "El Fox Engine resetea cosas, pero el control es similar"	6/10 "Se acerca a la simulación... y eso le resta diversión"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Lo mejor de PS3 y 360

Cristian Raventós

"La palabra 'libertad' lo define: acción, deportes, conducción, ocio... Su único fallo es el riesgo de tener accidentes por no estar doblado".

NOTA 99



Espectáculo gigantesco

Roberto Soler

"Decir que es épico se queda corto. Sus tres personajes, cada uno con un estilo, son lo mejor. Con *GTA V*, Rockstar lo ha vuelto a hacer".

NOTA 98



Cerca de la perfección

Nacho Sánchez

"Es fascinante. Mejora con creces a *GTA IV*. Cualquier cosa que se te ocurra, puedes hacerla, y tiene el mapa con más vida que se haya visto".

NOTA 98



Pasará a la historia

Andrés Macho

"Una joya frenética y duradera. Jamás un 'sandbox' había ofrecido tantas cosas que hacer. Es como volver a lo que fue *San Andreas*".

NOTA 97

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

BEYOND: DOS ALMAS



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción



NUEVO

PS3



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA V (NUEVO)	99	59,95 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €
6 The Last of Us	95	69,95 €
7 Bioshock Infinite	95	29,95 €
8 Gran Turismo 5	95	19,95 €
9 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
10 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €

GTA V

El esperado "sandbox" de Rockstar ha cumplido con todas las expectativas. Las andanzas de Franklin, Michael y Trevor por la gigantesca ciudad de Los Santos están a años luz de cualquier otro juego de la actual generación y, probablemente, de los del primer año de PlayStation 4 y Xbox One.

360



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 GTA V (NUEVO)	99	59,95 €
2 Skyrim	96	29,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €
4 Bioshock Infinite	95	29,95 €
5 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
6 CoD: Modern Warfare 3	95	29,95 €
7 Gears of War 3	94	19,95 €
8 Halo 4	94	64,95 €
9 Forza Motorsport 4	94	19,95 €
10 FIFA 14 (NUEVO)	94	69,95 €

FIFA 14

El mejor simulador de fútbol de esta generación vuelve por sus fueros con la entrega más destacada de toda su historia. A su pulida jugabilidad y su gran cantidad de modos online, añade dos nuevas licencias, como son las ligas de Argentina y Chile. La saga ha vuelto a elevar su techo.

3DS



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Pokémon X / Y (NUEVO)	94	44,95 €
3 Resident Evil: Revelations	93	44,95 €
4 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
5 Fire Emblem Awak.	93	44,95 €
6 Animal Crossing: NL	93	39,95 €
7 Castlevania: M. of Fate	93	47,95 €
8 Mario & Luigi: D. Team	92	39,95 €
9 Monster Hunter 3 Ult.	92	47,95 €
10 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €

POKÉMON X / Y

La que probablemente sea la saga más exitosa de cuantas han visto las consolas portátiles de Nintendo regresa por todo lo alto. Los combates son más desafiantes que nunca, gracias a novedades de peso como las megaevoluciones o los nuevos Pokémon de tipo Hada.

PS VITA



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
4 Dragon's Crown	92	39,95 €
5 A. Creed III: Liberation	91	29,95 €
6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
7 Little Big Planet	90	19,95 €
8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
9 Need for Speed: MW	90	39,95 €
10 Killzone Mercenary	90	39,95 €

KILLZONE MERCENARY

PS Vita por fin cuenta con un buen shooter en su catálogo de juegos, después de la enorme decepción que supuso *Call of Duty Black Ops Declassified* el año pasado. Además de con modo Campaña, cuenta con un buen multijugador.

Wii U



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €
2 Rayman Legends	93	49,95 €
3 Call of Duty: Black Ops II	93	69,95 €
4 NBA 2K13	93	29,95 €
5 New Super Mario Bros. U	92	59,95 €
6 The Wonderful 101	92	47,95 €
7 Mass Effect 3	92	39,95 €
8 Lego City Undercover	91	59,95 €
9 Zelda: Wind Waker HD (NUEVO)	91	59,95 €
10 Pikmin 3	90	47,95 €

ZELDA: WIND WAKER HD

La adaptación a la alta definición del mítico juego de Gamecube se ha convertido en uno de los mejores juegos del catálogo de Wii U. Para quien aún no la tenga, acaba de salir un pack que incluye la consola y el juego (en digital).

PC



El juego del mes

Imprescindibles

	NOTA	PRECIO
1 Diablo III	98	59,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	31,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €
6 StarCraft II: Heart of the...	96	39,95 €
7 Mass Effect 3	96	19,95 €
8 The Witcher 2	96	29,95 €
9 Bioshock Infinite	95	29,95 €
10 Total War Rome II	95	54,95 €

F1 2013

El Mundial de Fórmula 1 se encuentra ya en su recta final y con Sebastian Vettel a punto de consumar su cuarto título consecutivo. Con este título, Codemasters da un nuevo golpe sobre la mesa, erigiéndose como la compañía que más y mejores juegos de velocidad elabora.

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS...

de fútbol de élite

El llamado deporte rey ha sido un filón para los videojuegos. Con la llegada del otoño, la temporada empieza y nadie se resiste a él.



PS3 - Xbox 360 - PC 69,95 €

1 FIFA 14

Desde *FIFA 08*, EA Sports dio un enorme salto de calidad en lo que a la simulación futbolística se refiere. Así, la entrega de este año es la más completa, con una jugabilidad más pulida y realista, unos rostros más reconocibles y modos de juego como para estar dándole patadas al balón hasta el día del juicio final. Dentro de mes y medio, dará el salto a la nueva generación.





3DS 34,95 €

2 INAZUMA ELEVEN 3

El estudio Level-5 es el responsable de este juego, en el que se combinan rol y fútbol a la perfección. Hay que reclutar jugadores, al más puro estilo *Pokémon*, y ganar partidos a base de poderes.



PS3 - Xbox 360 - PC 49,95 €

3 PES 2014

La saga *Pro Evolution Soccer* ha perdido algo de fuelle respecto a lo que fue hace una década, pero sigue en la picota, dispuesta a recuperar el trono del fútbol con la llegada de PS4 y Xbox One.



Gamecube Descatalogado

4 VIRTUA STRIKER 3

Cada vez se lleva menos, pero en el pasado el género del fútbol tenía una vertiente arcade en la que el espectáculo siempre estaba servido. Este juego de Sega no tenía licencias, pero era genial.



PC - PSP 29,95 €

5 FOOTBALL MANAGER 2013

La propia naturaleza del balompié hace que pueda ser adaptado a muchos ámbitos. Gestionar todo lo relativo a un club es la piedra angular de este título.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	GTA V	PS3
2	The Last of Us	PS3
3	Bioshock Infinite	360
4	FIFA 14	360
5	Dishonored	360
6	Tomb Raider	360
7	Castlevania: Mirror...	3DS
8	Saints Row IV	PS3
9	Zelda: Wind Waker	Wii U
10	Rayman Legends	Wii U

Alberto Lloret

1	GTA V	360
2	The Last of Us	PS3
3	Dragon's Crown	Vita
4	Zelda: Wind Waker	Wii U
5	GTA: San Andreas	PS2
6	Far Cry 3: Blood Dr.	360
7	Bioshock Infinite	360
8	Zelda: Ocarina of Time	3DS
9	Beyond: Dos Almas	PS3
10	Rain	PS3

David Martínez

1	GTA V	PS3
2	CoD: Black Ops II	PS3
3	Metal Gear Solid 4	PS3
4	The Last of Us	PS3
5	Skyrim	PS3
6	Bioshock Infinite	PS3
7	Animal Crossing: NL	3DS
8	Red Dead Redempt.	PS3
9	Battlefield 3	PS3
10	Zelda: Wind Waker	Wii U

Daniel Quesada

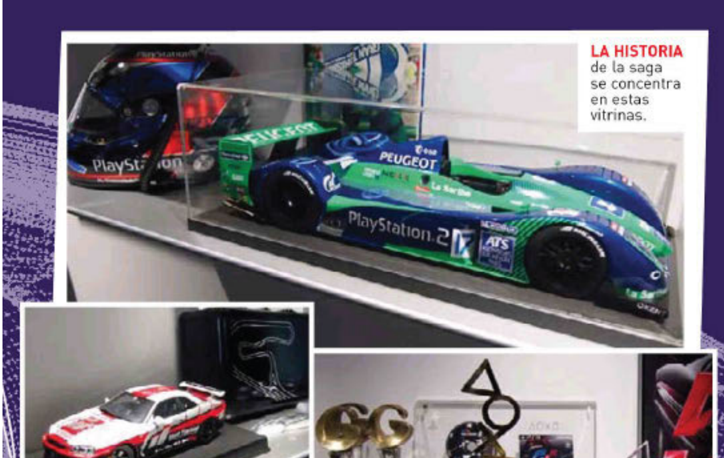
1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Dishonored	360
7	Heavy Rain	PS3
8	The Last of Us	PS3
9	GTA V	PS3
10	Sonic Lost World	Wii U

1	**GTA V**	PS3 - XBOX 360
2	**The Last of Us**	PS3
3	**Bioshock Infinite**	PS3 - XBOX 360 - PC
4	**Zelda: Wind Waker HD**	WII U
5	**Skyrim**	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



En casa de YAMAUCHI



LA HISTORIA de la saga se concentra en estas vitrinas.

ENTRADA

LA RECEPCIÓN no es como la de otras oficinas, sino que la han convertido primero en una sala de trofeos donde se pueden ver todos los premios que ha ido ganando la saga a lo largo de los años (y os aseguramos que son muchos). Además, también es un espacio de reunión en el que cada fin de año se dan cita los principales responsables de la industria automovilística japonesa. Son más de 300 invitados que pueden degustar alguna de las botellas de vino de la bodega personal de Yamauchi.





El creador de Gran Turismo 6 nos abrió las puertas de Polyphony Digital, el estudio donde se desarrolla el juego, coincidiendo con la celebración del Tokyo Game Show. Os contamos como es por dentro este santuario para los amantes de los coches, y también la conversación que mantuvimos con él.

HABLAMOS DE GRAN TURISMO 6

Yamauchi nos adelanta nuevos datos sobre su juego

La maquinaria de Polyphony Digital está perfectamente engrasada para llegar a la fecha clave del próximo 6 de diciembre, que será cuando se lance *Gran Turismo 6*. Durante nuestra visita a su cuartel general, un día antes del comienzo del Tokyo Game Show, también tuvimos tiempo de charlar con su creador acerca del desarrollo del juego, que probablemente servirá para despedir la saga en PS3.

¿Cuánto tiempo y recursos habéis invertido en mejorar anteriores facetas del juego para esta nueva entrega? ¿Cuántos elementos habéis reutilizado? ¿Cuánto ha sido creado desde cero?
El motor de renderización ha sido muy mejorado para este nuevo *Gran Turismo*. La forma en la que hacemos las cosas también se ha mejorado o cambiado. En general, la calidad general del juego ha aumentado notablemente respecto a las anteriores entregas. Por supuesto, cuando hablamos de mejoras, el trabajo te lleva un porcentaje menor de tiempo que si haces algo desde cero. Pero *Gran Turismo 6* ha requerido que trabajemos en todo lo que se había hecho previamente, simplemente para cumplir los requisitos de mejora de calidad.

Debéis tener muchos asesores y materiales que os pasan los diferentes fabricantes implicados en un juego como *Gran Turismo*, especialmente en lo que se refiere a los coches. Pero cuando se trata de los circuitos, además de la gente que trabaja en los trazados reales y los ingenieros que podáis usar para medirlos, ¿también contáis con la ayuda de desarrolladores?
Ha sido así desde el primer juego de la saga. La diferencia ahora es que yo también conduzco de manera profesional, así que puedo aportar mi propia impresión. También, dependiendo de quién vaya conmigo, puedo obtener un feedback diferente. Además de esto, colaboramos con unos cuantos conductores profesionales japoneses.

Se dice que el Monte Panorama, en Australia, formará parte de la lista de circuitos de *GT 6*. ¿Es muy difícil diseñar un circuito montañoso, en comparación con uno estándar?
Esto es algo que aún no se ha anunciado. Te puedo decir que en Polyphony tenemos diferentes "paquetes" de diseños que nos ayudan a transformar pistas llanas en montañosas. Pero está claro que un trazado montañoso es mucho más difícil, en el sentido de que realizarlo consume más tiempo, ya que necesitas recrear el terreno y las elevaciones.



YAMAUCHI nos hizo una demostración de su pericia al volante.

SALA DE PRUEBAS



EN ESTAS TRES PANTALLAS es donde se pone a prueba el nivel de realismo alcanzado en el desarrollo del juego. Una de las obsesiones de Yamauchi es que su simulador alcance la máxima perfección, y aquí se recrean las condiciones más reales posibles. Además, también lo usa como banco de entrenamiento personal para mejorar los resultados de su carrera de piloto profesional, una faceta menos conocida que la de desarrollador.

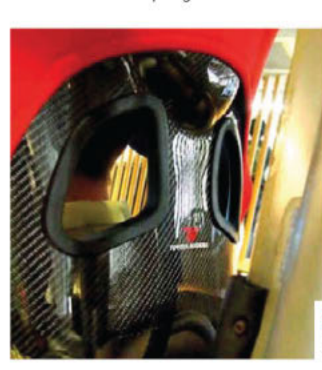




EL REALISMO es máximo cuando te sientas frente a estos tres grandes monitores, configurados para darnos una visión de casi 180º. Yamauchi pasa horas aquí aprendiendo de memoria el trazado de los circuitos de cara a su participación en las competiciones profesionales.

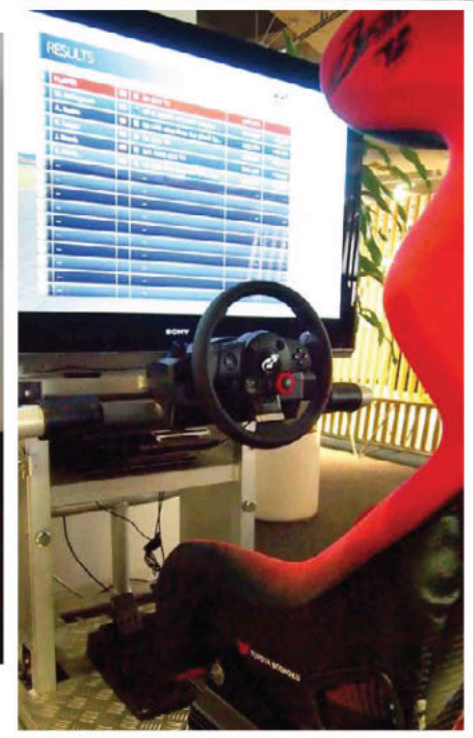
ENGINEERING DIVISION

EL APARTADO ONLINE de *Gran Turismo 6* también tiene un espacio preferente dentro de los estudios de Polyphony. La Engineering Division forma un área aparte en la que trabajan codo con codo los encargados de esta faceta del juego. En ella podemos encontrar 16 kits de desarrollo conectados entre sí para probar y simular las condiciones de lo que serán las partidas online de verdad cuando el simulador se ponga a la venta.





ESTE PUESTO DE JUEGO es uno de los muchos lujos que se pueden permitir los desarrolladores de *Gran Turismo 6*. Las partidas online se disfrutan mucho mejor sentados aquí.





BIBLIOTECA

EL AMOR POR LA CONDUCCIÓN se respira en cada esquina de Polyphony Digital. Como veis, incluso hay un espacio en el que han reunido una cantidad enorme de revistas de motor, que están a disposición de todos los empleados del estudio. También hay publicaciones de otro tipo, desde viajes a moda. Se trata de reunir la más amplia documentación pensando en el desarrollo del juego. El resultado final debe ser impecable.

EL DESPACHO DEL JEFE



ES EL CENTRO NEURÁLGICO, el corazón de la toma de decisiones. En la foto podéis ver su puesto de juego más privado, y la tableta Cintiq de 24 pulgadas que usa para diseñar. Además, Yamauchi guarda aquí varias maletas listas para cuando tiene que viajar, y como curiosidad os diremos que tiene un sótano-bodega donde guarda su colección de botella de vino.

¿Quién toma la última decisión en lo referente a los circuitos? ¿Cómo decidís cuál formará parte del juego y cuál no?
Por supuesto, yo tengo la última palabra en ese aspecto, pero gran parte de esa decisión se basa en la opinión de los usuarios. Así que hay un equilibrio entre lo que nosotros queremos hacer y lo que ellos quieren tener.

En *Gran Turismo 6* hay dos circuitos españoles. ¿Por qué los habéis incluido?
Ronda es una ciudad muy particular, muy apreciada por los japoneses. Si la miras desde Google Maps, por ejemplo, parece que una especie de puñetazo gigante vino del cielo e impactó en el suelo. La ciudad parece el impacto que causó esa acción, es un terreno muy tridimensional. He ido muchas veces a España de forma privada; Ronda es uno de los lugares que he visitado y realmente quería que estuviera en *GT6*.

> **“He ido muchas veces a España de forma privada; Ronda es uno de los lugares que he visitado y quería que estuviera en *Gran Turismo 6*”**

Tenéis que pasar un montón de trámites con las licencias de coches. ¿Ocurre lo mismo con los circuitos?
Sí, básicamente es lo mismo.

Como jugador de *Gran Turismo 5*, ¿va a haber algo que pueda trasladar a *Gran Turismo 6*?
Siento decir que no podemos ofrecer a los jugadores ningún tipo de posibilidad en ese sentido. La razón es que los datos de guardado de *GT5* han sido pirateados y no podemos estar seguros al 100% de que los datos que un jugador pudiera trasladar a *GT6* fueran genuinos. Mi objetivo es que esto no suceda en el paso entre *GT 6* (PS3) y *GT 7* (PS4).

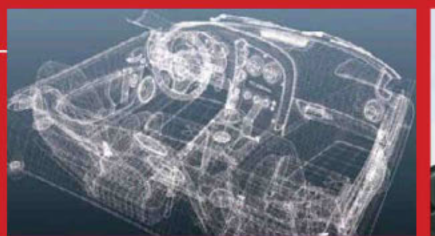
¿Mientras conducimos en Gran Turismo 6 veremos el ciclo de día y noche y cambios climáticos?
Desafortunadamente, no estarán disponibles en todos los trazados. Por supuesto, nuestro objetivo es que sea así, pero para el día de lanzamiento solo los circuitos de resistencia 24 horas incluirán el ciclo de día y noche. Hemos trabajado tan duro para mejorar el efecto de los faros, que sería una pena no poder mostrarlo en el juego. Comparada con *GT5*, la conducción nocturna es mucho mejor.

¿Habéis cambiado también el aspecto sonoro del juego?
Hemos trabajado mucho en ese aspecto. El motor de sonido ▶▶



DISEÑO DE VEHÍCULOS

LA CREACIÓN DE CADA VEHÍCULO lleva de 3 a 6 meses, según nos comentó Yamauchi, y lo asombroso es que encontraremos unos 1.200 en *Gran Turismo 6* (aunque aprovechan el trabajo de entregas anteriores). Los desarrolladores usan Maya para crear unos modelos 3D sobre los que después se van aplicando texturas y detalles hasta tener un modelo casi final, que luego se traslada a los kits de desarrollo para comprobar como se verá y se comportará en el juego.



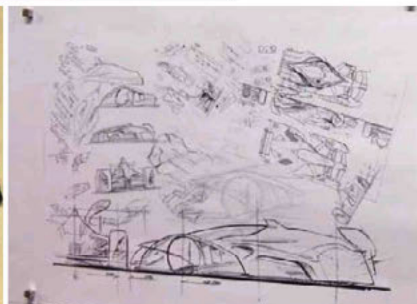


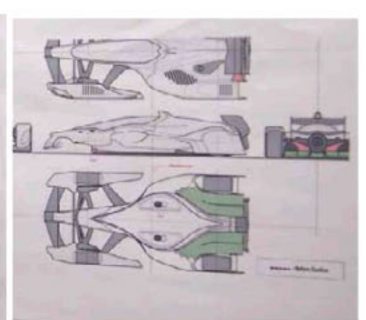


CARS DEPARTMENT

UN EQUIPO DE 50 PERSONAS es responsable de la que posiblemente sea la tarea más importante dentro de Polyphony Digital: crear los coches que vamos a conducir en el juego. Al fin y al cabo, la ambición de Yamauchi es hacer el mejor simulador de conducción de la historia, así que las posibilidades de cumplir ese objetivo pasan por que al jugar las sensaciones sean las mismas que si estuviésemos conduciendo un coche de verdad. Como podéis comprobar, esta zona del estudio está literalmente "empapelada" con diseños y bocetos que le sirven a los programadores para conocer al detalle cada vehículo e ir afinando su modelo virtual. Pero antes de llegar al "trabajo de oficina" hay un paso previo que a nosotros nos parece la parte más divertida de su trabajo: se van a ver y probar cada coche antes de convertirlo en un modelo 3D.













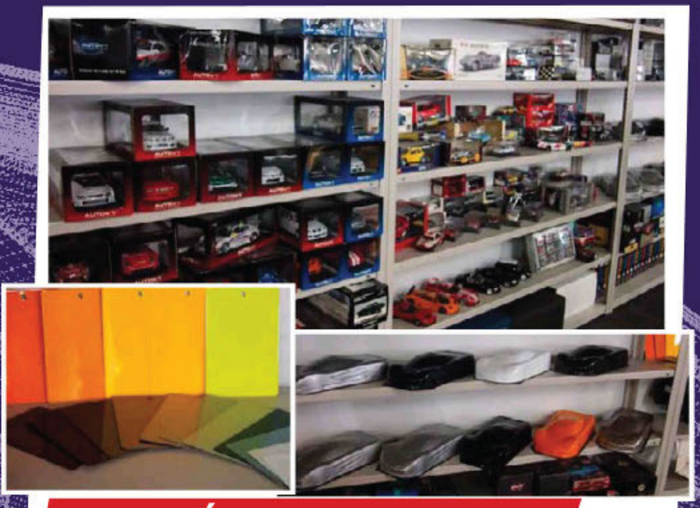
FUKUOKA ATELIER

TRAS EL TERREMOTO DE 2011, que dañó el edificio original que albergaba el estudio, Yamauchi decidió dividirlo en dos partes: unos 100 empleados se trasladaron a la nueva sede que os mostramos en estas páginas, en Tokio, mientras que los que tienen familia (unos 50) se mudaron al Fukuoka Atelier, situado en Kyushu, al oeste de Japón. Una tercera sede, Ueno Atelier, se reserva para estudiantes en prácticas.



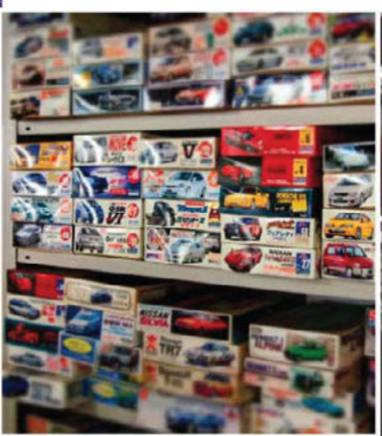


UN SISTEMA DE VÍDEO en directo conecta las dos sedes para que todos los empleados sientan que pertenecen a la misma compañía.



ALMACÉN DE MATERIALES

LOS FABRICANTES DE COCHES surten a la gente de Polyphony de todo tipo de materiales para ayudarles a conseguir que los vehículos del juego sean reproducciones perfectas de los verdaderos: desde faros a muestras de los colores en los que está disponible cada modelo. Los desarrolladores almacenan también en esta parte del estudio una impresionante colección de modelos, coches de juguete y maquetas que haría babear de envidia a cualquier coleccionista.





▸▸ es muy diferente. Podrás experimentar cada sonido desde el interior del coche, pero me temo que no podrá ser desde el primer día. Eso significa que en algún momento tendremos que lanzar un parche para conseguirlo.

Algunos modelos japoneses de GT se han vuelto muy populares en occidente gracias a la ayuda de vuestra franquicia, como por ejemplo el Mitsubishi Evo. ¿Los fabricantes buscan estar en *Gran Turismo* por razones promocionales en vista de su popularidad?

De hecho, ocurre con muchos coches. Por ejemplo, los coches que se han introducido con parches tras el lanzamiento de *GT 5*, y creo que va a ocurrir incluso más con *GT 6*. Lo que pasa es que los nuevos coches se anuncian con unos requerimientos de tiempo diferentes a los de los videojuegos. La introducción de nuevos modelos no coincide necesariamente con su lanzamiento, así que necesitamos introducirlos de

> **“La gente a la que le gustan los coches tiene esa especie de envidia por acercarse a quienes los fabrican, a los lugares donde nacen”**

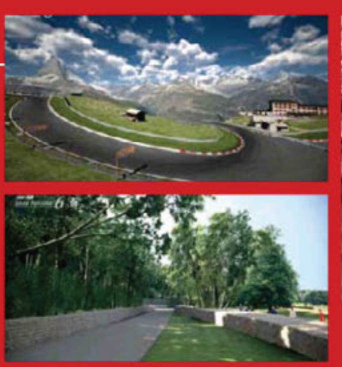
diferentes formas, como es el caso de los parches. Hace 15 años, cuando comencé a trabajar en la franquicia, deseaba compartir mi amor por los coches y mostrarlos de la mejor manera posible. Creo que hoy día todo el mundo entiende mi postura, y eso incluye también a los fabricantes de coches. Eso hace nuestra colaboración mucho más fácil. Sabes que la gente a la que le gustan los coches tienen esa especie de envidia por acercarse a quienes los fabrican, a los lugares donde nacen. También era mi sueño personal. Paso a paso, he sido capaz de hacerlo realidad.

¿Nos puedes adelantar algún dato sobre el proyecto de la película de *Gran Turismo*?

No estoy trabajando en ella, por supuesto, pero hasta donde yo sé, el guión todavía no está terminado. Así que no tengo ni la más remota idea del tipo de película que va a ser. Mi deseo es que el productor de Sony Pictures que trabaje en la película coincida conmigo en que la historia gire en torno a la vida de Lucas Ordóñez, para mostrar como ha pasado de ser un niño a un conductor profesional.

DISEÑO DE CIRCUITOS

AL IGUAL QUE OCURRE CON LOS COCHES, antes de ponerse manos a la obra con el diseño de cada circuito, los creadores viajan a la localización real, sacan cientos de fotos, miden las distancias lo más exactamente posible y se aseguran de recopilar todos los materiales (texturas, etc.) necesarios. Para que os hagáis una idea de la magnitud de la tarea, Yamauchi nos aseguró que toman alrededor de 130.000 fotos por trazado, y que utilizan un equipo de captura por GPS para que cada elevación del terreno tenga su reflejo en el resultado final que vemos en el juego.





RONDA es uno de los trazados casi fotográficos por los que podremos conducir.

JUEGOS DEMENCIALES



PARA GENTE SIN COMPLEJOS

Entre tantas secuelas y tantos juegos clónicos, aún queda sitio para propuestas originales, capaces de ponernos en situaciones que jamás habríamos soñado vivir frente a la tele o el monitor del PC. La historia de los videojuegos está repleta de títulos demenciales, desde ese General Custer que desafiaba a las flechas para amagarse con una india en el juego más polémico de Atari 2600, hasta las idas de olla del tristemente fallecido Kenji Eno.

Habríamos necesitado media revista para recopilarlos todos, por lo que hemos preferido centrarnos en unas cuantas rarezas, algunas más recientes que otras, que tienen una cosa en común: su sorprendente capacidad para enganchar al jugador. Porque no nos engañemos, habrá millones de personas jugando en este momento a *Grand Theft Auto V*, pero también habrá miles que estén esperando al mejor momento para cosechar el trigo en *Farming Simulator* o que lleven años atrapados entre la fauna de *Afrika*, cámara en mano. Si estáis entre ellos, todo nuestro respeto y reconocimiento. Si no es vuestro caso, quizás este reportaje pueda despertar vuestra curiosidad hacia una serie de juegos diferentes y, a ratos, desconcertantes. Hay propuestas para todos los gustos y bolsillos. Solo os pedimos una cosa: que dejéis los prejuicios en la estantería, junto a la décima entrega de *Medal Of Duty*.

Hay vida más allá del multijugador de *Call of Duty* y los piques con el *FIFA* de turno. Si queréis conocer algunos de los juegos más extravagantes que han salido en los últimos años, estáis en el lugar correcto.

FARMING SIMULATOR

Desde Suiza nos llega este simulador agrícola que, tras unas cuantas entregas en PC, debuta al fin en consola. Súbete al tractor, hijo: ese trigo no se cosechará solo.

■ **Badland** ■ **Sim. granja** ■ **PC/PS3/360/Vita**



MANEJAR LA cosechadora no es tan sencillo como parece. La condenada corre que se las pela.

NO ES EL PRIMER JUEGO que nos pone al frente de una granja, pero *Farming Simulator* está en las antípodas de la saga *Harvest Moon*. El juego de los suizos Giants Software es una simulación pura y dura de las tareas domésticas de un granjero, y nos obligará a afrontar tareas tan monótonas como arar campos y sembrar trigo (además de otros cereales), a los mandos de todo tipo de maquinaria agrícola. Criaremos ganado (gallinas, ovejas y vacas) y tendremos que llevar la economía de la granja con determinación teutona, controlando incluso la gasolina que quemamos con el tractor.

A primera vista no es lo que uno sueña a la hora de encender la PS3 (la saga acaba de debutar en consolas, tras unas cuantas entregas para PC), pero lo creáis o no, esta franquicia ha logrado encontrar su público, sobre todo en el centro y norte de Europa. *Farming Simulator* exige buenas dosis de paciencia, pero una vez que le coges el tranquillo resulta hasta relajante. La gorra de John Deere y la pajita en la boca son opcionales.



EL JUEGO despliega más de 100 vehículos y herramientas reales. Es el *Gran Turismo* del Agro.



CUANDO COMPRASTE TU CONSOLA no imaginaste que acabarías cosechando cereales.



ALTERNATIVA



Street Cleaning Simulator (PC)

A la hora de buscar una alternativa no menos delirante, nada mejor que echar un vistazo al catálogo de los alemanes Astragon, donde podemos encontrar simuladores de tranvías, autobuses, máquinas quitanieves e incluso este simulador de la máquina para limpiar las calles. Tremendo.

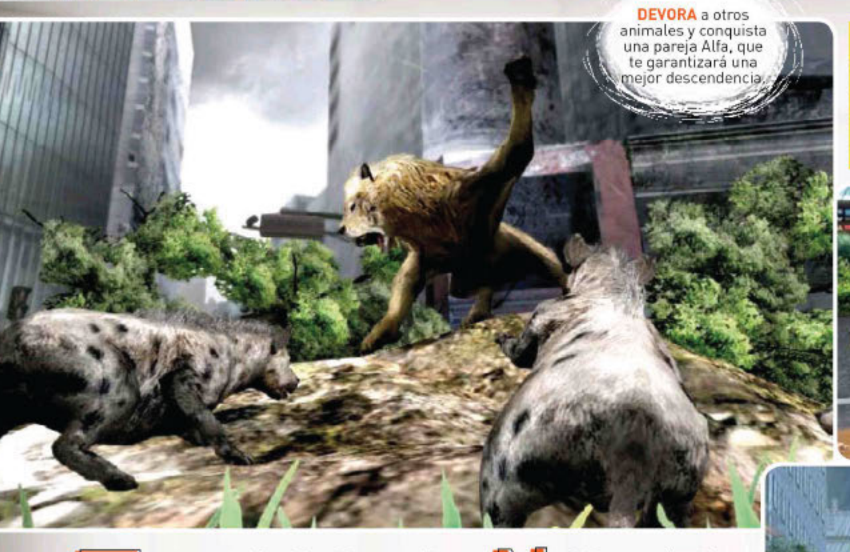
Diversión

Adicción

Originalidad

LOCURÓMETRO

¿Pagar 40€ para recrear la vida que hizo que tus bisabuelos emigrasen a la ciudad? No es el juego más apasionante de 2013, pero sí el más original.



DEVORA a otros animales y conquista una pareja Alfa, que te garantizará una mejor descendencia.

ALTERNATIVA

Dog's Life (PS2)

Mucho más amable que *Tokyo Jungle*, también te permitirá meterte en el pellejo de un perrete. Su habilidad para seguir rastros se "fusiló" en *GTA V*.



TOKYO JUNGLE

Más violento que *GTA V*, más chiflado que cualquier juego de Suda51, más educativo que National Geographic. Bienvenidos a Tokio.

■ Sony C.E. ■ Darwinismo en estado puro ■ PS3

SÓLO A LOS JAPONESES se les podría ocurrir algo tan deliciosamente demencial como *Tokyo Jungle*. La humanidad ha desaparecido, y los animales (tanto los salvajes, escapados del zoo, como los domésticos, completamente asilvestrados) se disputan a muerte cada esquina de la megaurbe japonesa. Elige especie entre carnívoros y herbívoros (gallinas elefantes, perros, gatos, hienas, cabras, cerdos...), aliméntate, marca tu territorio y atrae una pareja con la que aparearte y continuar la lucha desde la siguiente generación. La lluvia radiactiva será la menor de tus preocupaciones. Como herbívoro tendrás que ocultarte de los depredadores, y si eres carnívoro deberás devorar todo lo que se mueva. ¿Un pomerania atacando un tigre? En *Tokyo Jungle* es posible. Completa desafíos para desbloquear nuevas especies o visita la tienda de PSN: por 0,49 euros podrás adquirir un velociraptor e incluso un oficinista.





CITY CRISIS

La desgracia de unos es la diversión de otros. Este juego lo deja bien patente.

■ Take Two ■ Sim. de rescates ■ PS2

EN LOS RATOS en los que no estaban engordando sus cuentas bancarias con sucesivas entregas de *GTA*, en Take Two se encargaban de distribuir rarezas como esta.

City Crisis nos ponía a los mandos de un helicóptero en una ciudad sumida en estado de crisis (por si el título no daba suficientes pistas de ello), asumiendo diferentes misiones: ya sea ayudando a apagar incendios y rescatando supervivientes (hasta en un terremoto), como ayudando a la policía a detener delincuentes, enfocando a los fugitivos desde el aire. Así nos las gastábamos en 2001, oiga. Y tan felices.

ALTERNATIVA

Emergency 2012 (PC)



Enfréntate a diversas crisis, gestionando a policías, médicos y bomberos. Tras un montón de entregas, los fans españoles han incorporado incluso mods con el SAMUR.

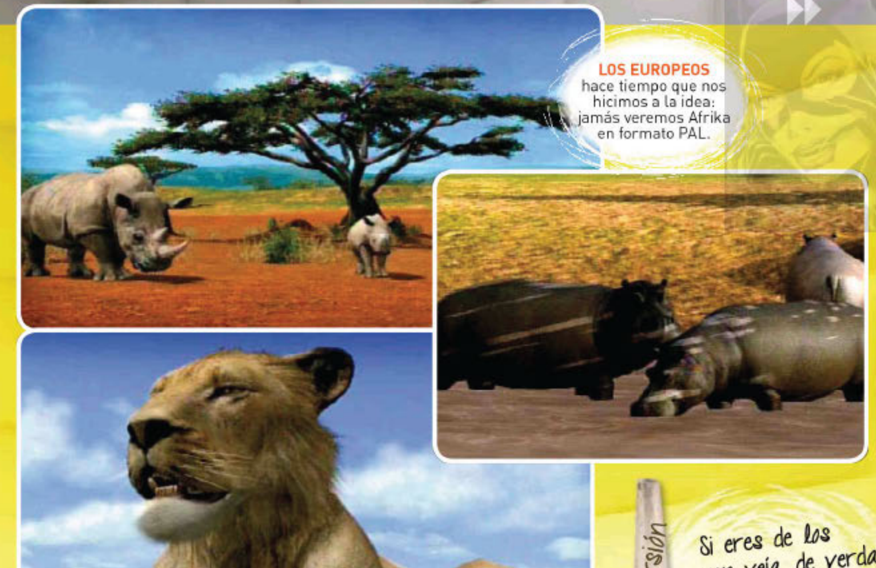
AFRIKA/ HAKUNA MATATA

Todo el ecosistema africano latiendo con deslumbrante realismo dentro de tu PS3.

■ Sony C.E. ■ Safari Fotográfico ■ PS3

A PESAR DE SER UNO DE LOS JUEGOS con los que Sony nos vendió el poderío gráfico de PlayStation 3 durante el E3 de 2006, *Afrika* (conocido en Asia bajo el título de *Hakuna Matata*) no tuvo demasiado apoyo a la hora de desembarcar en las tiendas. A Estados Unidos no llegó hasta 2009 (distribuido por Natsume, y no por Sony C.E., como en su Japón natal) y en Europa ni siquiera llegó a comercializarse.

Quizás la propuesta fue demasiado arriesgada, pero este safari fotográfico por la sabana africana se ha convertido, con el paso de los años, en uno de los mayores títulos de culto del catálogo de PS3. Comprad el mejor equipo fotográfico y acercaos, con el mayor sigilo, a los animales a pie, en jeep o sobre un globo aerostático para obtener las mejores fotografías de leones, cebras o elefantes, recreados con un detalle que sigue dejándonos con la boca abierta cinco años después.



LOS EUROPEOS hace tiempo que nos hicimos a la idea: jamás veremos Afrika en formato PAL.

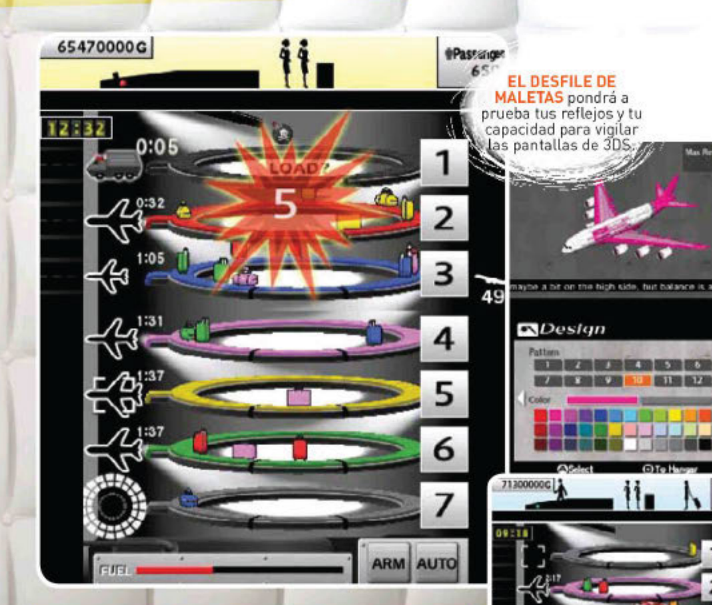
ALTERNATIVA

Everblue (PS2)

Aunque ahora se dediquen a los ports de clásicos de NES para 3DS, los japoneses Arika nos maravillaron en su día con su amor por la fauna submarina. Algo que también quedó patente en *Endless Ocean*.

Diversión
Adicción
Originalidad
LOCURÓMETRO

Si eres de los que veía, de verdad, los documentales de la 2, Afrika te dejará turulato.



EL DESFILE DE MALETAS pondrá a prueba tus reflejos y tu capacidad para vigilar las pantallas de 3DS.

AERO PORTER

La aportación del mítico Yoot Saito al recopilatorio Guild01 nos hizo mirar los aeropuertos de otra manera.

■ Level 5 ■ Gestión de equipajes ■ 3DS

COMERCIALIZADO DE MANERA INDEPENDIENTE en Occidente a través de la eShop de Nintendo (en Japón lo hizo dentro del recopilatorio *Guild01*), *Aero Porter* escribió un capítulo más dentro de la delirante carrera de Yoot Saito, el padre de *SimTower*, *Odama* o el indescriptible *Seaman* de Dreamcast.

Nuestra misión en este juego consiste en conducir las maletas de los pasajeros hasta la bodega de equipajes de sus respectivos aviones. Cada vuelo y cada equipaje van emparejados por un color. Parece sencillo, pero las maletas llegan mezcladas y tendremos que ir subiendo y bajando las rampas de cada cinta transportadora hasta introducir cada equipaje en el vuelo que le corresponde. La cosa se va complicando más y más hasta llegar a niveles francamente demenciales. Un puzle diferente, que os hará mirar los aeropuertos de otra manera.

Diversión
Adicción
Originalidad
LOCURÓMETRO

Sólo a Yoot Saito se le ocurriría convertir la cinta de equipajes de un aeropuerto en un puzzle desquiciante.

ALTERNATIVA

Odama (GC)

Yoot Saito encadena una rareza tras otra. Nuestra ida de olla favorita es esta fusión entre estrategia y pinball, con micro incluido.

MR MOSKEETO

Ya lo dijo Drácula: la sangre es la vida. Y también es nuestro objetivo al encarnar al mosquito que acosa a los Yamada.

■ Zoom INC ■ Sim. de mosquito trompetero ■ PS2

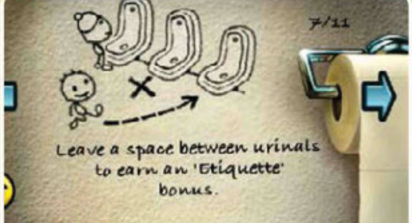
EIDOS FUE MUY VALIENTE al distribuir en Occidente algo tan demencial como *Mr Moskeeto* (*Ka* en su Japón natal), al igual que Proein (ahora Koch Media) al contratar para el doblaje a José María del Río (voz habitual de los documentales de La 2) como narrador de la historia de este sediento mosquito, empeñado en alimentarse de la sangre de la familia Yamada. Espectacular y un tanto guarrete (a la hija había que picarla en partes en ciertas partes blandas de su anatomía), Mr Moskeeto se ha convertido en una codiciada pieza de coleccionista. Si aún lo conserváis, enhorabuena.

ALTERNATIVA

DEMOLITION GIRL, otro joya de la serie *Simple 2.000* de PS2, nos enfrentaba a una supermodelo del tamaño de Godzilla. Helicópteros Vs Bikini.

Diversión / Adicción / Originalidad — LOCURÓMETRO





MENS ROOM MAYHEM

(Casi) ningún hombre busca contacto físico en los lavabos. De nosotros depende lograrlo, a lo largo de siete atestados WC.

■ RipStone Publishing ■ Gestión de urinarios ■ PS Vita

LA MECÁNICA DE ESTE JUEGO no es precisamente original. De hecho es calcada a la de *Flight Control* y otros juegos similares para iOS y Android. Lo curioso es que el trazo de nuestro dedo no guiará, en esta ocasión, a los aviones hacia la pista de aterrizaje, sino que servirá para dirigir a una legión de incontinentes a lo largo de siete WC. Unos querrán hacer aguas menores y otros mayores, y lograremos puntos extra si luego se lavan las manos. Pero cuidado con cruzar sus caminos, porque si chocan entre ellos no habrá disculpas, sino puñetazos.


ALTERNATIVA

SI VAIS A JAPÓN puede que os encontréis algún urinario que incorpore *Toylet*, un peculiar juego de Sega con minijuegos para amenizar el chorro.

Diversión / Adicción / Originalidad — LOCURÓMETRO



OSU! TATAKAE! OUENDAN

¿Quién no se acuerda de *Elite Beat Agents*? Pues no era nada en comparación al juego japonés que lo inspiró.

■ Nintendo ■ Ritmo, coreografías y uniformes ■ DS

ANIMADORES DE INSTITUTO y una banda sonora repleta de éxitos del J-Pop de las últimas décadas. Con semejante material, no es de extrañar que Nintendo cambiara prácticamente todo (salvo la mecánica) a la hora de adaptar *Osu! Tatakae! Ouendan* a Occidente. Y aunque nos encante *Elite Beat Agents*, seguimos prefiriendo el original. Usad el puntero para seguir el ritmo de la canción mientras unos muchachos uniformados animan con sus viriles coreografías a una sucesión de personajes en tramas desternillantes. En Japón llegaron a disfrutar de una secuela.

ALTERNATIVA

LA ELECCIÓN es sencilla: *Elite Beat Agents*. No puede competir con el original, pero la BSO es brutal, con versiones de Village People o Bowie.

Diversión / Adicción / Originalidad — LOCURÓMETRO

SURGEON SIMULATOR 2013

Si tenéis buen pulso y no le hacéis ascos a la casquería, esta es la ocasión de emular a los matarifes de Urgencias y Hospital Central.

■ Bossa Studios ■ Plataformas ■ PC

LO QUE EMPEZÓ como un juego desarrollado en apenas 48 horas para el Global Game Jam ha acabado convirtiéndose en uno de los fenómenos del año en Steam. Rebosante de humor negro, *Surgeon Simulator 2013* nos obligará a realizar operaciones, como trasplantes de corazón ¡o de cerebro!, en entornos que desafían a toda lógica: desde la parte trasera de un ambulancia en movimiento a tirar de bisturí en gravedad cero. Ojo, la última actualización incorpora personajes de *Team Fortress 2*.



ALTERNATIVA

SU EQUIVALENTE EN CONSOLA es evidente: la saga *Trauma Center*, con entregas en DS y Wii. Eso sí, olvídate del humor negro y las barbaridades...



FLOWER

Si hablamos de juegos deliciosamente extravagantes, no podemos olvidar a Jenova Chen y Thatgamecompany...

■ Sony C.E. ■ Aventura eólica ■ PlayStation 3/Vita

¿CÓMO CATALOGAR un juego en el que simplemente eres una brisa? A medio camino entre la demo técnica y una obra de arte en movimiento, *Flower* es un juego tan peculiar como sorprendentemente adictivo. Sin marcadores de ningún tipo que ensucien la pantalla, iremos devolviendo el color a la pradera, mientras nos acompaña una inolvidable banda sonora que evoluciona en base a nuestras acciones. A primera vista parece una absoluta moñez, pero dadle 2 minutos y no podréis soltar el mando. Seguimos a la espera de esa adaptación a PS Vita.







ALTERNATIVA

***JOURNEY*,** también firmado Chen y Thatgamecompany, es otra maestra imposible de catalogar. Un inolvidable peregrinaje por el desierto.



GAME DEV STORY

¿Os creéis capaces de gestionar una compañía de videojuegos? Con el clásico para móviles de Kairosoft podréis comprobarlo.

■ Kairosoft ■ Gestión ■ iOS/Android

CONTRATAD GRAFISTAS, programadores, músicos y un buen productor. Invertid las ganancias en publicidad, un stand en Gamedex (una feria a lo E3) y en licencias para programar en los nuevos sistemas que vayan apareciendo (como GameKid, Super IES o PlayStatus). *Game Dev Story* recrea, con sentido del humor y toneladas de talento, la gloria y las miserias de la industria del videojuego, a través de sencillos menús y una mecánica sorprendentemente adictiva. Una joya más del impresionante, y chiflado, catálogo de la japonesa Kairosoft.

ALTERNATIVA

EN *DUNGEON VILLAGE*, también de Kairosoft, gestionaréis el típico pueblo de paso de los RPG nipones, mientras veis desfilar un héroe tras otro.



¿Quieres tenerlo? Mira en la página 125

Vega Solaris

Año 1989 Compañía Eclipse Formatos Spectrum

NUNCA ES DEMASIADO TARDE

Después de luchar para que el único videojuego en el que trabajaron viera la luz a finales de los años ochenta y no conseguirlo, sus autores se decidieron a hacerlo público casi dos décadas después. Y como suele ocurrir, la espera valió la pena.

■ **FERNANDO SÁENZ Y CARLOS GARCÍA** eran dos chavales, por así decirlo, cuando se conocieron en 1982. El interés por la informática lo repartían con el tiempo que dedicaban a sus estudios, y ambos compartían la idea de crear el videojuego que a ellos les gustaría jugar, por lo que se unieron en la típica pareja de trabajo tan habitual en aquella época, donde Fernando se encargaría de la programación y Carlos sería el responsable de los gráficos.

Los dos habían comenzado a "toquetear" con un ZX81, para posteriormente dar el inevitable salto al Spectrum y poder así trabajar más desahogadamente gracias a sus 48 kB de memoria. Y fue en esta máquina donde desarrollaron *Vega Solaris*, haciendo lo que ellos hubieran deseado ver en otros títulos y de una manera metódica y profesional, más como un desafío que como un producto vendible a posteriori. El argumento del juego era muy sencillo: un humano y un extraterrestre, en un lejano planeta como escenario, iban a pelear por encontrar las piezas que formaban el símbolo de Vega Solaris. El que lo lograra primero vencería, a través de un planteamiento de lo más original.

➔**LA PANTALLA ESTABA DIVIDIDA** en dos partes, una para cada uno de los personajes. De esta manera, podíamos jugar en un extenso mapeado contra un amigo o contra la máquina, la cual mostraba una IA muy avanzada. Además, disponíamos de un tiempo limitado para completar la tarea, y la posibilidad de usar armas y objetos le daba mucha vidilla al desarrollo. Desde luego, todos estos detalles pueden parecer triviales a día de hoy, pero no si los situamos en la primera mitad de la década de los ochenta, cuando la explosión del software doméstico hizo surgir multitud de







UN HECHO MUY CORRIENTE

Para desgracia de programadores y grafistas de la época, al igual que para los que jugaron en su día (y siguen haciéndolo hoy) con tan "rancios" equipos, los proyectos que se quedaron en el camino fueron muy numerosos. La producción durante la llamada "edad de oro del software español" alcanzó un nivel tan elevado que era una tarea titánica publicar todos los juegos que, o bien eran creados internamente por las distribuidoras y desarrolladoras de entonces, o bien les llegaban a estas últimas de parte de gente muy joven que quería dar salida a su creatividad y, ya de paso, ganar algo de dinero haciendo lo que le gustaba. Según fueron pasando los años desde que comenzó la profesionalización del sector en España, el segundo caso ganó mucho terreno, ya que trabajar así suponía un bajo riesgo para las grandes del videojuego nacional. La parte negativa estaba del lado de los desarrolladores que "curraban" en su casa, ya que generalmente conseguían muy poco dinero (un pequeño adelanto, más el cobro posterior por royalties, era la tónica habitual) y muchos trabajos nunca llegaron a buen puerto, ya fuera por no alcanzar una calidad mínima o por no cumplir con las fechas de entrega. Un ejemplo extremo de ello fue lo ocurrido con *Vega Solaris*, ya que el juego llegó incluso a publicitarse en varios números de MicroHobby previos a la navidad de 1986, pero finalmente nunca fue comercializado.



conceptos. ¿Qué ocurrió para que *Vega Solaris* nunca llegase a las tiendas? Sin duda, el deseo de obtener un producto perfecto, unido a la dedicación parcial al proyecto dado que había que compatibilizarlo con la vida personal, de estudiante y laboral, es la respuesta.

Dinamic fue la compañía que inicialmente se interesó por el título, aunque el contacto entre ambas partes durante su desarrollo no fue cercano y acabó rompiéndose cuando Fernando y Carlos no pudieron comprometerse a versionar el juego para más ordenadores. Estos intentaron publicar su título con otras empresas, pero la reducción de presupuestos por la bajada de precios a 875 pesetas y un desarrollo tan largo (finalizado en 1989) acabaron por dejar fuera del mercado a *Vega Solaris*. Algo que en parte quedó resarcido cuando, en 2005 y en la feria que hoy conocemos como Retromadrid, se realizó la tarea de preservación y distribución gratuita del título. Sus autores no ganaron dinero con su obra, pero sí el respeto por parte de la comunidad de aficionados. Aunque fuera "en diferido".



HISTORY RELOADED

EL INTENTO FALLIDO DE UN ESTÁNDAR

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS COMENZÓ HACE MUCHOS AÑOS, prosigue hoy día y continuará mientras existan jugadores sobre nuestro planeta. Lo que sí han cambiado son los contendientes, aunque hubo un momento en la todavía corta pero intensísima historia de los videojuegos en el que un hombre quiso modificar las reglas. Trip Hawkins, hoy día a punto de cumplir los 60 años, abandonaba Electronic Arts en 1991 (eso sí, conservando un puesto en el consejo de administración) para comenzar una nueva andadura, la cual se asentaría sobre la enorme experiencia que adquirió al fundar EA nueve años antes. Esta novedosa aventura le rondaba la cabeza desde hacía tiempo, como un desafío que le llevaría hasta sus propios límites como emprendedor: crear un estándar, un conjunto de especificaciones que podrían ser convertidas en un hardware concreto por una variedad de fabricantes. Así, 3DO nació gracias a su iniciativa y a la confianza de partners como Time Warner, AT&T, GoldStar, Matsushita y la propia Electronic Arts. El proyecto echaba a andar.

LA COMPAÑÍA 3DO será recordada no por la mediocridad general de los juegos que produjo, sino por impulsar un sistema que hoy día es objeto de coleccionismo dado su razonable coste.

EL MODELO DE NEGOCIO que proponía 3DO consistía en licenciar su sistema a varios fabricantes y ganar dinero con cada consola y juego vendidos a modo de royalty. Ella se encargaría de promocionar el estándar y aquellos de crear el hardware que se basaría en él: Panasonic, GoldStar y Sanyo fueron las compañías que se dedicaron a crear las consolas, mientras que Creative ideó una tarjeta para PC. Así, junto al esfuerzo de la propia 3DO, cada fabricante apoyaría su "cacharro" con su propio marketing y el conjunto de acciones se tornaría en mayores beneficios para todos. Con las bases ya puestas, la primera en asumir el reto fue Panasonic en 1993 con su FZ-1, el modelo icónico del sistema gracias a su bandeja de CD frontal motorizada y su cuadrado diseño. Las características técnicas, convertidas por primera vez en realidad, dejaban en pañales lo visto en Super Nintendo y Mega Drive, sus competidoras por aquel entonces. También abrumadora era la diferencia de precio, ya que se puso en el mercado a 699 dólares, algo provocado por el primer gran error en la estrategia de 3DO: dado que los fabricantes del hardware no recogían royalties por la venta de videojuegos, estos se veían forzados a obtener beneficio vendiendo la consola a un alto precio.

Este handicap, unido a la baja calidad de los lanzamientos que debutaban en la consola y el nulo interés por parte del público en sus novedosas capacidades multimedia, resultó en unas ventas muy bajas y obligó a Panasonic a preparar un modelo más económico para 1994, el FZ-10. Este mostraba un tamaño reducido y montaba un sistema de carga superior para reducir costes y así poder ser vendido a un precio notablemente inferior, algo que también hizo la propia Panasonic al rebajar a 399 dólares su primer modelo casi de manera simultánea, rango de precio que tam-



LA 3DO BLASTER no emulaba en nuestro PC, sino que era la placa de la consola en sí misma.



300 TÍTULOS PARA 3DO

Poco más de tres centenas de juegos fueron publicados para el estándar (la inmensa mayoría de ellos a lo largo de 1994 y 1995), siendo *Road Rash*, *Star Control II*, *Return Fire* y *Super Street Fighter II Turbo* los más destacados. La región que menos títulos recibió fue Europa, donde sólo un 10% del total acabó viendo la luz, mientras que Estados Unidos fue la cara opuesta, dado que el marketing realizado en el país sede de la compañía fue muy potente, apoyándose en lanzamientos para convencer al público de las virtudes del sistema. A pesar de ello, y de una manera inesperada, Japón fue el país donde más juegos fueron editados, dado que Panasonic hizo un gran esfuerzo con su consola y logró que la máquina recibiera producto adaptado a su mercado, en lugar de importar videojuegos de estilo occidental. Así, no podemos hablar de triunfo en el país nipón, pero sí de un comportamiento comercial bastante decente.



EL FRACASO DEL SISTEMA DEJÓ MALHERIDA A 3DO, QUE AGUANTÓ ALGUNOS AÑOS MÁS COMO EDITORA

bién adquirieron GoldStar y Sanyo para sus respectivos modelos (aunque el de esta última compañía sólo se puso a la venta en Japón y el cambio a yenes incrementó su PVP). Un punto curioso, pero lógico dentro del planteamiento de 3DO, fue la creación de la tarjeta para PC que antes comentábamos. La idea era extender el sistema a los ordenadores, por lo que esa expansión permitía utilizar el software ideado para la consola en nuestro compatible, de una manera plenamente funcional. Eso sí, los requisitos exigían una tarjeta de sonido y una unidad lectora de CD de la propia Creative, lo que unido a los 399 dólares que costaba la tarjeta (el mismo precio que tenían las consolas) convirtió a este producto en algo muy minoritario y un fracaso rotundo en ventas.

→ LA SALIDA AL MERCADO DE PLAYSTATION Y SATURN (en 1994 en Japón, y un año más tarde en occidente) terminó de rematar el destino del hardware de 3DO. El temido ciclo "escasas ventas de consolas – escasos juegos publicados" se posó sobre el sistema, y las nuevas máquinas desviaron la poca atención que suscitaba el mismo. Incluso las nuevas rebajas en su precio quedaron en nada ante el tremendamente competitivo de 299 dólares que aplicó Sony. Así, a pesar de las nulas restricciones que 3DO imponía al crear juegos y el bajísimo royalty que cobraba por cada unidad vendida, los editores de software la dejaron de lado y se fueron de cabeza a trabajar para la nueva generación. De este modo, a finales del año 96 cesó la producción de las consolas, con un pobre bagaje de dos millones de unidades vendidas, aunque este no era el plan que Trip Hawkins tenía para el futuro. La M2 iba a ser su nueva máquina, una consola mucho más potente que sus coetáneas, pero el pobre resultado de la 3DO le llevó a vender el diseño a Matsushita y esta, finalmente, nunca la llegó a comercializar. Su tecnología acabó tristemente empleada en un puñado de recreativas y aplicaciones profesionales de muy escasa relevancia.

→¿CUÁL ERA EL CAMINO A TOMAR ENTONCES? Dado que la empresa había desarrollado juegos para su propio sistema, se decidió seguir haciéndolo, aunque lógicamente ya para las máquinas del momento (PlayStation y PC principalmente, y luego también para PlayStation 2). Se adquirieron varios estudios

We've got the most advanced gaming system on the planet.
We've got over 200 woody-inducing titles to play on it.
We've got industry awards coming out our wazoo.
And you know what? It's all here. Right now. Not next month. Not "coming this fall."
We Got It.
They Don't.
It's as simple as that.
3DO
Go out and get it.

LA PUBLICIDAD era muy simple y directa: "Lo tenemos. Ellos no." era la manera de recalcar que estábamos ante la mejor máquina del mercado.

y alguna franquicia alcanzó gran popularidad, como *Army Men* y *Heroes of Might and Magic*, si bien el resto de su producción no recibió el apoyo de la crítica, ni tampoco de las ventas.

Tal y como parecía inevitable, el brutal golpe del fracaso de su estándar no pudo ser amortiguado por su escasa relevancia como editora, por lo que en 2003 se produjo la declaración en bancarrota de la compañía y su liquidación. El paso del tiempo nos ha mostrado que 3DO fue una adelantada a su época y que cometió errores de bulto en su estrategia, dando como resultado que uno de los mejores sistemas que hemos podido ver se convirtiera, sin lugar a dudas, en uno de los mayores fracasos en la historia del software lúdico.

UN DISEÑO MUY SOBRIO

Los modelos que se comercializaron (derecha) presentaban un aspecto poco arriesgado, muy al estilo de un reproductor de CD o un VHS. Esto se explica por el intento de vender la consola como un equipo multimedia, palabra que ya sonaba muy fuerte en aquellos años. En cambio, los prototipos de la M2 (izquierda), su fallida sucesora, tenían unas formas más cercanas a lo que vimos, por ejemplo, en PSX y Saturn.





EL RETROBLOG

Por Fernando Sáenz
Programador de Vega Solaris

MÁQUINAS ASOMBROSAS



Aunque mis primeros contactos con la programación llegaron a principios de los 80 de la mano de mi Casio FX-802P y un cartucho de programación para el Videopac G7000 de Philips, no sería hasta que mi padre me regalase un ZX81 (maravillosa máquina con su único KB de memoria RAM) cuando desarrollé mis verdaderos primeros programas y pequeños juegos en Basic. Recuerdo devorar su manual ansiando que nunca acabase. Uno de los primeros juegos fue una versión de *Space Invaders*, en donde programé separadamente las distintas tareas: movimiento de la nave, invasores, disparos... Después busqué en el manual cómo llamar a las distintas tareas... sin éxito. La concurrencia aún no había llegado. No importaba, el bucle de control de juego, aunque más complicado, lo solucionaría.

Mi padre me volvió a sorprender más adelante con un Spectrum, ¡un ordenador en color y 48KB! Aunque correcto, el manual no me inspiró tanto como el anterior. Era hora de resolver la pregunta de por qué mis juegos iban tan lentos y los que vendían iban tan rápidos. Los primeros pasos en ensamblador fueron un poco difíciles dada la escasa literatura y el idioma inglés. Sin embargo, cuando por primera vez conseguí hacer mover un gráfico en código nativo en la pantalla de mi televisor, me quedé literalmente sin aliento. El código máquina era realmente poderoso.

Recuerdo juegos inspiradores como *Atic Atac*, *Sabre Wulf*, *High Noon*, *Spy vs. Spy* y *Match Day* y, sobre todo, la gran compañía Ultimate, que desarrollaba piezas asombrosas.

Éstas fueron las semillas de *Vega Solaris*, un juego que combinaba aspectos de aquellos y que lo realizamos como lo hiciera un buen sastre: a nuestra medida. Era el juego al que nos hubiera gustado jugar, a mí y a Carlos, su coautor. Los gráficos y perspectiva estilo Ultimate y la posibilidad de jugar una persona contra otra en un gran laberinto infestado de criaturas, pero con ayudas como las armas y los hechizos, era fascinante. Además era genial poder robarse y pegarse (incluso a puñetazos si no tenías armas) en ese entorno virtual.

Su desarrollo fue una tarea titánica en la que no disponíamos de ensambladores cruzados, sólo nuestro Spectrum, en donde debíamos cargar el ensamblador (me encantaba Zeus), las rutinas y algunos gráficos. Un cuelgue implicaba recargar todo esto de cinta y, sin un depurador, localizar el error a veces era muy difícil. Sin embargo, el resultado mereció la pena aunque no llegase a ser comercializado. ¡Hasta Azpiri dibujó una sensacional portada para nosotros! Más aún cuando fuimos conscientes de la expectación que había causado cuando se recuperó en MadriSX&Retro'05 ¡Gracias a todos los que intervinieron!

Aunque no seguí directamente en el mundo de los videojuegos, sí participé recientemente en el máster de desarrollo de videojuegos organizado en nuestra facultad de Informática de la UCM en colaboración con Pyro Studios, y dirigí algunos trabajos de fin de carrera sobre simulación de helicópteros. Actualmente continúo mi labor de profesor e investigador en esa facultad.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Masayuki Uemura



A este ingeniero japonés, nacido en Nara en 1943, le tocó vivir la posguerra en su país. La necesidad de fabricarse sus propios juguetes se fue traduciendo en un interés por cómo funcionaban las cosas, y así acabó estudiando en la universidad. Nada más salir de ella fue contratado por Sharp, empresa en la que duró apenas cinco años ya que Gunpei Yokoi, ese genio de Nintendo, adivinó su talento durante unas reuniones de trabajo y decidió proponer su contratación. Así, desde 1972 trabajaron juntos en varios proyectos, aunque lo mejor estaba por llegar. Una vez que la empresa de Kioto decidió lanzarse al mercado del videojuego doméstico, esta colocó a Uemura como líder del departamento de I+D número 2, que se dedicaría al hardware. De esta forma, entre sus increíbles logros figuran la creación de la Famicom y su sucesora, la Super Famicom. Uemura se retiró en 2004, aunque en la actualidad ejerce de profesor de universidad e investigador en Kioto.



LA ÉPOCA DE LOS 8 Y 16 BITS no hubiera sido igual de no ser por este nipón, cuyas creaciones sumaron 111 millones de unidades vendidas.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Roll & Rocker

loc. nom. m. Periférico para la NES lanzado en 1989 por la empresa LJN. Sustituía a la cruceta del mando, para lo cual había que inclinarse en la dirección en la que queríamos movernos en pantalla, mientras que los botones se accionaban al conectar un mando tradicional a la tabla. Se suponía que funcionaba con todos los juegos de la consola pero era muy impreciso, lo que se tradujo en un fracaso comercial en toda regla.



SU CONSTRUCCIÓN mostraba bastantes deficiencias, ya que el plástico era de mala calidad y sólo soportaba a jugadores de menos de 45 kilos de peso.



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!









GAME



Muchas más ofertas en
www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



La mejor selección de Tablets y Smartphones



Tablet Master 7" Cortex A8 Dual Core 4GB





Llévatelo ahora por 59,95 €

Precio unitario

Tablet Master 9" Cortex A9 Dual Core 4GB






Llévatelo ahora por 89,95 €

Precio unitario



Smartphone Unusual MB-U35X 3,5" Dual Sim






Llévatelo ahora por 69,95 €

Precio unitario

Smartphone iJoy iCall 450 Dual Core 4,5"





Llévatelo ahora por 139,95 €

Smartphone iJoy Elektra XL Quad Core 5,3" IPS





Llévatelo ahora por 209,95 €

GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 7/10/13. Impuestos incluidos.

Muchas más ofertas en www.GAME.es

Tu mejor opción **de reserva** ¡nadie te da más!

Sólo por ser socio de **GAME** ¡Ventajas al instante!

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE Wii U PC

Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Edición exclusiva sólo en GAME

EDICIÓN ESPECIAL

SECRETOS DE SACRIFICIO – MISIÓN MODO INDIVIDUAL

Isla Sacrificio – UN JUGADOR

Traje: Capitán Drake · Arma: Espada doble · Arma: Pistola doble

EL LEGADO DEL CAPITÁN KENWAY

Arma modo individual: Espada doble dorada · Traje modo multijugador: Cazador de tesoros

Consigue con tu reserva la Edición Especial exclusiva GAME que incluye contenido Adicional desbloqueable:

- **Secretos de Sacrificio:** recupera los tesoros perdidos del capitán Drake, incluyendo los alfanjes y los fusiles de chispa dorados, mientras exploras la exótica isla de Sacrificios.
- **El legado del capitán Kenway:** contenido adicional desbloqueable tanto para el modo individual como para el multijugador.

Promoción limitada a 5.000 uds. y disponible para PS3, Xbox 360, Wii U y PC.

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE



Fecha estimada lanzamiento: 5/11/2013

PS3 XBOX 360 Wii U PC

Fecha estimada lanzamiento: 21/11/2013



PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE PC



Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Menudas colas se han montado conla salida de *Monster Hunter 4*. Me he pasado 3 semanas en la calle y cuando al fin llega mi turno resultó que era ¡para comprar el pan!

Robar bancos o jugar a la guerra

@ Hola Yen, te escribo por que me quiero comprar un juego para jugar online con mis amigos, y dudo entre *Payday 2* y *CoD Black Ops II*:

¿Cuál me recomiendas para PS3? Muchas gracias por adelantado y seguid así, que la revista es buenísima.

Hombre, son dos propuestas completamente distintas. Aunque *Black Ops II* tiene el modo zombi, que es cooperativo para 4 jugadores, su propuesta está mucho más centrada en el multijugador competitivo contra otros jugadores, mientras que *PayDay2* es una experiencia online puramente cooperativa (aunque puedas traicionar a tus colegas). Depende de lo que os apetezca más. Si queréis formar un escuadrón para enfrentaros a otros jugadores es mejor *Black Ops II* y si os mola más cooperar siguiendo pequeñas tramas y luchando contra la IA de la consola lanzaos a por *PayDay2*.

Cosmi Echeverría



PAYDAY 2 es una original propuesta cooperativa para jugar con los amigos. Es muy inferior técnica y jugablemente a otros shooters, pero su mecánica de alianzas y traiciones entre amigos nos ha enganchado semanas al online.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué te parece la nueva consola de Valve?

Qué pasa Yen, acabo de ver en vuestra web el anuncio de la nueva máquina de Valve, ¿crees que plantará cara a Xbox One y PS4?

La propuesta es bastante suculenta, ya que podremos disfrutar de todo el catálogo de Steam en nuestra televisión haciendo uso del recientemente anunciado Steam OS, basado en Linux. Además, cualquiera podrá crear su propia versión de la máquina (de ahí lo de Steam Machines) que saldrá a lo largo del año que viene. Yo creo que sí que les plantará cara, aunque las reinas serán Sony y Microsoft por ahora. Y pensad, podríamos tener lo mismo poniendo un cable de vídeo desde nuestro PC hasta la tele, ¿no?

Joaquín López



Un Skyrim que no sea Skyrim

@ ¡Hola Yen! Hace tiempo que escribí al teléfono rojo para preguntar sobre un *Mass Effect 4* que daría mucho que hablar, y ahora estoy aquí para preguntar sobre las noticias de un esperadísimo, al menos por mí, *Fallout 4*:

He estado escuchando rumores sobre él, pero me gustaría saber qué dicen tus fuentes.

Durante los últimos meses hemos oído todo tipo de rumores, que si aparece una oferta de trabajo que parece ser del juego, que si conseguimos leer entre líneas un tweet de uno de Bethesda está claro que va a salir, etc. pero lo único que parece tener algo de fundamento es que Bethesda estaría manos a la obra con la cuarta entrega de la saga en estos momentos. De hecho, mis fuentes me comentan que desde que terminaron con el último DLC de *Skyrim*, Dragonborn, se han puesto al lío con la nueva entrega de la saga post apocalíptica.

También me gustaría que me recomendases algún juego por el estilo decente, y por favor, no digas *Skyrim*.

Oblivion, jejeje. Es broma, no hay muchos juegos que se parezcan al dedillo a *Fallout* o *Skyrim*. Lo más parecido sería la saga *Borderlands*, aunque hay no hay diálogos ni una historia tan profunda. Otra opción es *Rage*, que comparte estética post-apocalíptica aunque es mucho más shooter, como le pasa a *Metro Last Light*. Si lo que quie-



KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING es un juego de rol que imita, en la medida de lo posible, el estilo de juego de *Fallout* o *Skyrim*, con un gigantesco mundo abierto, cientos de misiones y diálogos por doquier. Lo único que aquí mola un poco más, son los combates.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

res es un mundo abierto con decenas de misiones, etc. otra opción sería *Kingdoms of Amalur: Reckoning* que no es tan bueno pero es muy completo.

¿Tenemos algún proyecto más de Bethesda?

Pues claro. Ahora mismo están dándole los últimos retoques a *The Evil Within*, el nuevo survival horror de Shinji Mikami, que aparecerá en 2014, como *Wolfenstein: The New Order*, la nueva entrega del padre de los shooters. Y tampoco puedes dejar pasar *The Elder Scrolls Online*, que cada día tiene mejor pinta.

Por último, y para salirnos un poco del tema, ¿no crees que *Battlefield 4* está siendo eclipsado por *COD: Ghosts* en los anuncios y medios de comunicación? Para mí que lo hacen para tapar que lo nuevo de EA es de mejor calidad. ¡¡Saludos desde el mojave!!

Hombre, decir que está siendo eclipsado me parece mucho. Es cierto que en cuanto a anuncios Activision Blizzard echa siempre el resto y no repara en gastos, pero en los medios creo que se les está dando una importancia parecida. Otra cosa es que, como me pasa a mí, *Battlefield 4* te atraiga más que el nuevo *CoD*. Y eso que como dije el mes pasado me llaman mucho más *Titanfall*, o sobre todo *Destiny*, que los otros dos.

Alejandro Raga Espinosa

« FALLOUT 4 LLEGARÁ, PERO AHORA BETHESDA ESTÁ MUY OCUPADA CON EVIL WITHIN, WOLFENSTEIN Y TES ONLINE »

¿Volverá de una vez Suikoden?

@ Hola Yen, ¿se sabe algo de algún *Suikoden* nuevo?

Lamentablemente la saga parece que se resiste a salir de Japón últimamente. La entrega más reciente, Genso Suikoden Tsumugareshi Hyakunen no Toki, salió en febrero del año pasado en 2012 para PSP, pero Konami no ha dicho esta boca es mía sobre una posible versión para el mercado americano o el europeo. Es una pena, porque el juego tiene una pinta realmente alucinante, con gráficos en 3D, más escenas animadas que nunca y 108 personajes a los que reclutar para formar equipo.

Dani Sánchez



GENSO SUIKODEN TSUMUGARESHI HYAKUNEN NO TOKI es la última entrega de la saga Suikoden. Apareció en febrero del pasado año en PSP, pero solo en Japón. Aunque no fue el mejor de la saga, sigue siendo un juegazo de rol.

¿El catálogo de PS3 en PS4?

@ ¡Hola Yen! Es la segunda vez que te escribo y espero que puedas responder mi duda:

Soy un gran fan de la saga *Kingdom Hearts*. Ahora que ha salido el *KH I.5 HD Remix* querría probarlo, pero no tengo una PS3. He leído en diversos medios de comunicación que algunos juegos, pagando un añadido al precio, puedes transferirlos desde PS3 a PS4, e incluso que en algunos casos será un servicio gratuito. Mi duda es si es cierto, si funcionaría con *KH I.5 HD Remix*, y si es necesario poseer una PS3 para pasarlo a PS4 (la cual he reservado). En caso negativo, ¿podría jugar a dicho título en PS4 de otra manera? Muchas gracias adelantadas por la ayuda.

Es un tema complicado. Aún no se sabe gran cosa sobre cómo funcionará este servicio (Gaikai). No sabemos ni si habrá que pagar por cada juego o si funcionará con una suscripción mensual tipo PSN Plus que nos dé acceso a todo un catálogo de juegos, así que no está nada claro. Tratándose de un servicio online en streaming en el que no nos descargaremos nada a nuestra consola, no veo ningún problema u obstáculo para que nos tengan que obligar a tener

vuestra OPINIÓN

Guerra hasta en la sopa

Iván García González

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

No sé si es que todavía estoy anclado en el pasado o que tengo una vena retro que no me deja ver con claridad pero lo que sí estoy 100% convencido es que mire por donde mire, me topo con jugadores cada vez menos entusiasmados con las novedades a las que juegan. No acabo de comprender las causas, pero si nos remontamos unos "añitos" atrás y recordamos esa edad de oro de los videojuegos y hacemos memoria observamos una gran cantidad de ideas originales y sobre todo divertidas, a la par que ingeniosas, como eran el caso de el gran Cool Spot, Chuk Rock, Aquabatics, Flashback y un largo etc... No digo que esta generación carezca de grandes juegos icónicos; es más, pueden lidiar con total tranquilidad con viejas glorias o incluso superarlas (como *Mass Effect* o *Assasin's Creed*...) pero el caso es que la gran mayoría de los gamers hoy en día juegan con la misma premisa: la guerra o la violencia. A lo mejor soy yo, pero ¿no es ya hora de empezar a estrujarnos la masa cerebral un poco más e idear nuevas propuestas?

Yen: Es cierto que las propuestas son cada vez más clónicas. Los juegos cada vez cuesta más hacerlos y nadie quiere asumir riesgos con nuevas ideas, pero también es verdad que los juegos indies han dado alegrías: *Braid, Limbo, Journey*...

vuestra OPINIÓN

Jugar con lag no es justo

Agustín Alvaro

Ahora que tenemos a la vuelta de la esquina las entregas anuales de *Call of Duty* y *Battlefield* me gustaría pediros que puntualizarais un aspecto que nunca habéis tenido en cuenta y que me parece de vital importancia para el buen disfrute de estos juegos. Es la compensación de lag que sufren los jugadores en el online. Las últimas entregas de *Call of Duty* se han lucido, y han hecho que, incluso teniendo una de las mejores conexiones disponibles del país, el multijugador se vuelva una autentica frustración, al ver como casi en la totalidad de las partidas voy décimas, o incluso segundos, por detrás de mis rivales impidiendo totalmente una competición justa. Y pese a ser fan de la saga, este año incluso estoy dudando de comprar *CoD Ghosts* debido a este aspecto, ya que lo que busco en un videojuego es diversión, no frustración. Como yo, hay miles de usuarios, por lo que espero que entendáis la importancia de incluir este aspecto en vuestros análisis.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: La mayoría de ocasiones jugamos sólo con el resto de la prensa, por lo que casi nunca sufrimos lag. Otras veces los servidores no están activos y no podemos ni probarlo. Créeme que hacemos lo posible para tenerlo en cuenta, pero la diferencia de conexión entre EE.UU. y España seguirá exitiendo, por ahora.



una PS3 para jugar a títulos antiguos desde PS4. Por otro lado tampoco descartes que algunos de los juegos de la actual PS3 acaben también apareciendo como descargables en PS4. En definitiva, poco se sabe, pero no desesperes porque lo más probable es que acabes pudiendo jugar a ese y otros muchos juegos del catálogo de PS3 en tu flamante PS4. Ahora bien, cuándo, cómo, y sobre todo por cuánto, ya es otro cantar.
Mario G (Valladolid)

Reviviendo lo mejor de Rare

@ ¡Hola Yen! He escrito varias veces a tu sección, pero sin éxito. Espero que esta vez se publiquen mis dudas. Hace unos meses, hicisteis una genial listado de "héroes en paro" y mis preguntas van dirigidas al mítico *Banjoo-Kazooie*.

■ ¿Existe algún plan de futuro para esta saga? ¿Podría salir para alguna consola de Nintendo o es exclusiva de Microsoft? ¿Es posible encontrar sus juegos de N64 en la consola virtual de Nintendo? ¡Muchísimas gracias por tu atención!

Actualmente Rare es propiedad de Microsoft, así que olvídate de ver la saga en alguna consola de Nintendo. De hecho, Rare tiene los derechos de sus juegos (y por tanto ahora son de Microsoft), por lo que puedes descargar las dos primeras entregas de la saga en Xbox 360, así como el *Perfect Dark* original, por ejemplo. En cuanto al futuro de la saga, Rare está envuelta al 100% en desarrollos para Xbox One que hagan uso del nuevo Kinect así que, de ser cierto el rumor que circuló durante el E3 sobre un nuevo *Banjo Kazooie* (de título *Grunty Land*), se trataría de un juego de Kinect, por lo que no tendrá mucho que ver con los orígenes plataformeros de la saga.
Luis Garrido



BANJO KAZOOIE es una de las sagas que los fans de Rare recuerdan con más cariño de la época de N64. Durante el pasado E3 se filtró esta imagen que muestra el logo de una futura entrega, pero no hemos vuelto a saber nada.

> « LOS JUEGOS DE RARE SON PROPIEDAD DE MICROSOFT, ASÍ QUE PUEDES DESCARGAR VIEJAS JOYAS EN XBOX LIVE »

Tiendas de juegos retro

@ Hola Yen, te he escrito varias veces a lo largo de estos veintitantos años de vida de la revista, ojalá esta sea la definitiva y me vea publicado. Tengo alguna que otra duda que estoy seguro que tu sapiencia resolverá:

■ ¿Qué ha ocurrido con el proyecto del Team ICO *The Last Guardian*? He visto vídeos, información variada, pero nada definitivo, ¿están esperando a la próxima generación o es que se ha cancelado el proyecto?

En el pasado Tokyo Game Show el presidente de Sony Worlwide Studios declaró que el Team ICO y Fumito Ueda siguen trabajando en el juego y que esperan reintroducirlo en su lista de futuros lanzamientos muy pronto. Si te soy sincero, sus palabras empiezan a repetirse demasiado y aunque parece que sigue en marcha no me extrañaría nada que hubieran decidido cambiar el desarrollo a PS4, por lo que aún tendríamos que esperar aún más. El problema es que las expectativas con el juego han ido bajando y las estadísticas nos dicen que este tipo de desarrollos tantas veces retrasados tienen como resultado juegos mediocres. Aun así, todavía confiamos en que ésta sea una excepción y que estos genios nos traigan una nueva joya.

■ Me encantó *Portal 2*; me parece una aventura íntima y envolvente. ¿Se conoce algo sobre alguna posible secuela?, ¿habrá un *Portal 3* o algún juego de Valve del mismo estilo? Es de los pocos estudios que saben innovar.

Portal 2 es también uno de mis juegos favoritos de la presente generación y me encantaría jugar a una hipotética tercera entrega pero, al margen de si tiene o no sentido una continuación después del final de *Portal 2*, no creo que lo veamos pronto. Valve se toma muuuuuuucho tiempo para sacar sus juegos

■ Y la última pregunta: me apasionan los juegos y consolas antiguas de 8 y 16 bits, ¿dónde crees que puedo encontrarlos a un precio razonable? ¿Existe alguna tienda física que se dedique ex-

clusivamente a ello? Un abrazo.

Tienes unas cuantas, pero la única tienda que conozco en profundidad es Chollo Games, en Madrid, un clásico que lleva muchísimos años al pie del cañón. También me han hablado bien de Emere, una tienda de Torrejón de Ardoz (también en Madrid) y de Sai Maya en Barcelona. En otras ciudades como Valencia, Granada, Zaragoza o Bilbao también puedes encontrar tiendas de este tipo y en casi toda España puedes echar un ojo a los Cash & Converters, que siempre suelen tener alguna vieja consola en sus escaparates, aunque no hubiera estado mal que hubieras comentado en qué ciudad vives para afinar más.

Natan Leal

¿Desaparecerán las portátiles?

@Hola Yen, no te voy a mentir, sigo Hobby Consolas desde hace sólo un año, pero tengo unas preguntas a las que no encuentro una respuesta válida:

¿Llegarán los smartphones a suplantar a las consolas portátiles en un futuro? Porque viendo cómo están los juegos android e iOS, con juegos como *Modern Combat 4, N.O.V.A 3, Dead Trigger*... lo veo bastante posible. ¿Qué me dices tu?

Pues te digo que lo más lógico es pensar que así será. Como dices, los gráficos y la ambición de los juegos para smartphones y tabletas es cada vez mayor y el número de usuarios crece exponencialmente, pero... ¿qué pasa con los grandes juegos de Sony y Nintendo? En el caso de Sony puede que acabe sucumbiendo a los todopoderosos smartphones, pero lo veo más complicado en el caso de Nintendo. La tradición de las portátiles de Nintendo está muy extendida entre los jugones y además ya han conseguido captar al mismo público casual de los teléfonos móviles. Si a eso le añadimos el poderío de sus grandes franquicias, como *Mario*, *Zelda*, etc. no creo que acaben desapareciendo. Yo creo que ambas plataformas seguirán conviviendo durante muchos años, aunque predecir el futuro, como dice aquel, es "mu chungo". ¿Quién iba a pensar hace unos años en que veríamos teléfonos con esos juegazos, que jugaríamos en 3D sin gafas o que los juegos indie ganarían tanta importancia?

¿Crees que Wii U esta tan muerta como dicen? Yo creo que con los nuevos lanzamientos podrían crecer sus ventas. Pero por lo que están diciendo por ahí asustan a posibles compradores. ¿Qué piensas? ¿valdrá la pena comprársela?

El arranque de la consola no ha sido el mejor, eso desde luego, pero no podemos olvidarnos de que es Nintendo la que está



DEAD TRIGGER 2 es uno de los numerosos ejemplos del potencial gráfico que van ganando día a día los smartphones y tablets del mercado. Técnicamente es tan bueno que lo usaron para mostrar las capacidad del Tegra 4 de Nvidia.



THE WONDERFUL 101 es uno de los juegos que más me ha llamado la atención durante los últimos meses. El beat 'em up de Platinum Games es tremendamente adictivo y una compra obligada para los usuarios de Wii U.

detrás de Wii U y, aunque cualquier compañía puede tener un fiasco (como le sucedió a la propia Nintendo en el pasado) el catálogo irá mejorando poco a poco. De hecho, Wii U ya cuenta con unas cuantas buenas razones para justificar su compra, como *Monster Hunter*, *Pikmin 3* o *Wonderful 101*, más los juegos que están por venir, como *Super Smash Bros*, *Bayonetta 2*, *Super Mario 3D*, o un nuevo *Zelda*, que seguro que le darán un empujón a las ventas de la consola. Para mí, será el complemento perfecto a PS4 o Xbox One.

Tonet Salinas

¿Qué pasa con Burnout?

@ ¡¡Qué pasa Yen! Ahí va mi duda:

■ Teniendo en cuenta la reducción de plantilla de Criterion, ¿sabes si tienen alguna intención de sacar alguna nueva entrega de la saga *Burnout* o la han abandonado por completo?

Criterion se ha quedado más que pelada con tan solo 16 integrantes, que ya están trabajando en un nuevo juego que no sólo no es un *Burnout*, sino que no es ni siquiera un juego de conducción. Los 60 empleados han sido reubicados en un nuevo estudio propiedad de EA, los suecos Ghost Games, que están echando un cable en la nueva entrega de la saga, *Need For Speed: Rivals*. Pese a todo, Criterion siempre ha tenido la intención de hacer un nuevo *Burnout* así que no desesperes porque acabará llegando.

Armand Belmar Puig

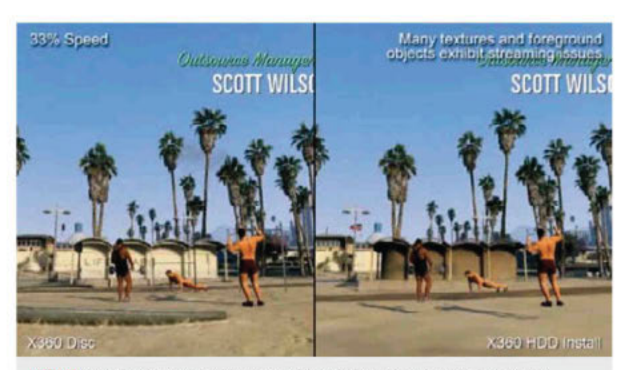
Fallos gráficos en GTA V

@ Hola Yen, la semana pasada me compré *GTA V* para 360 y estoy sufriendo un popping horrible. He estado investigando y resulta que Rockstar no aconseja instalar los dos discos del juego en el disco duro para evitar estos fallos, así que lo desinstalé y probé con el disco 1 instalado y el 2 usándolo con el lector, pero me sigue pasando, sobre todo con las texturas, que tardan siglos en cargarse. Incluso me aparecen objetos de la nada y me choco con ellos mientras voy conduciendo.

■ ¿Cómo puedo solucionarlo? ¿Es un problema de mi consola o de la copia del juego?

La verdad es que la versión de 360 está arrastrando algunos problemas. Incluso hay consolas antiguas en las que el juego se queda congelado. Pero vamos con lo tuyo. Si ya has probado a jugar con el disco 2 y sólo instalando el 1 debería funcionar de maravilla. Si, como dices, no lo hace es porque tu lector estará sucio, viejo o medio roto (si es que no se puede estar todo el día dándole). Prueba a limpiarlo y, si sigue fallando, solo te queda una solución. Lo que tienes que hacer es instalar el segundo disco en un pendrive o llave USB. Si instalas los dos discos en el disco duro de la consola no le da tiempo a leer todos los datos que necesita el juego para verse con normalidad así que hay que instalarlo en dos dispositivos distintos, el disco duro, para el disco 1 y el pendrive para el segundo. Eso sí, la llave USB tiene que tener una capacidad de 16 GB porque la instalación del segundo disco ocupa 7,8 GB (y en los pendrives de 8GB no suele quedar ese espacio) y tiene que tener una velocidad de lectura de 15 MB o más, para que sea tan rápida o más que el lector de DVD de la consola. Yo lo he probado para asegurarme de que te funcionará y el hecho es que va igual o incluso un poco mejor que usando el lector normal.

Carlos Reyes



GTA V ha dado algunos problemas en Xbox 360 que han intentado instalar todo el juego en el disco duro. En la imagen podéis ver que las texturas tardan demasiado en cargarse si el juego está instalado. La solución, aquí arriba.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen!! Debes jubilarte ya, que yo necesito trabajar en tu puesto y no puedo porque estas tú.

Yen: La única manera de quitarme el puesto es siguiendo el estilo de Los Inmortales, rebanándome la mollera a espadazo limpio. Por eso entreno a diario jugando al *Barbarian* en mi Spectrum. Hay que estar preparado, ¿no?

@ Jajaja ya me había olvidado de Yen, me han entrado ganas de comprarme una Hobby por los recuerdos.

Yen: Pues yo no me pienso olvidar de ti, chaval, vete preparando porque como te vea, te pille, o te eche el guante en Xbox Live, PSN o Nintendo Network eres jugón muerto. Aunque estés jugando al *Cooking Mama*, encontraré la manera de jorobarte la receta. Eso sí, compra la revista, jejeje.

@ Yen, ¿qué ganas no diciendo quién eres realmente?

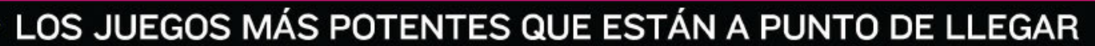
Yen: Todo y nada. Hay misterios que nunca deben resolverse, como por qué Michael Robinson aún no aprende español, de qué está hecha la cadera del Rey o quién se esconde bajo la careta de Miyamoto (porque eso es una careta, ¿no?

@ Yen, ¿es cierto que tuviste algo que ver con la elección de Tokyo para las olimpiadas?



Yen: Eso es rotundamente falso y no hay, ni puedes encontrarla, ninguna prueba que relacione de alguna manera mi boicot a los pésimos juegos olímpicos de Madrid en favor de la excelente candidatura japo.

PREESTRENO

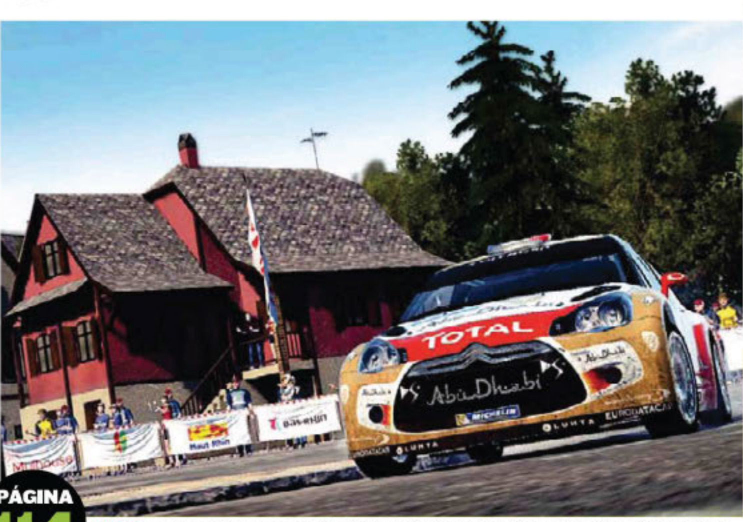


LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 110

LEGO MARVEL SUPER HEROES volverá a poner en primer plano a las míticas figuritas de bloque. Esta vez, serán personajes de cómic, como Spider-Man, Hulk, Ironman o Lobezno.



PÁGINA 114

WRC 4 aprovechará la licencia del Mundial de Rallies para ofrecer un simulador en el que podremos pilotar el Citroën DS3 de Dani Sordo o el Volkswagen Polo R de Sébastien Ogier.

PÁGINA 112

Wii PARTY U

Wii U se está especializando en títulos que aprovechan al máximo el multijugador local. Tras *Nintendo Land* y *Game & Wario*, llegará esta secuela del título aparecido en Wii en 2010. Será un juego de tablero en el que podrán participar hasta cuatro usuarios, con la friolera de 80 pruebas de lo más variadas: fútbol, patinaje, saltos... La diversión estará garantizada.

EN ESTE NÚMERO...

Los superhéroes, los coches de rallies, los puzles y los minijuegos serán los grandes protagonistas del próximo mes. Todas las plataformas recibirán un buen número de títulos a los que hincar el diente.



LAS CLAVES

1 **LA HISTORIA** original enfrentará a héroes y villanos, que están usando ladrillos cósmicos para crear un nuevo arma.

2 **MÁS DE 150 HÉROES** y villanos, todos con sus habilidades únicas genialmente recreados. Habrá hasta figuras "big".

3 **MANHATTAN** nos espera con un enorme y detallado mundo abierto, con cientos de cosas para ver y hacer.

15 de noviembre **Acción** **Warner Bros**

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Tras revisitar por segunda vez el universo de Batman y pasearse por la Tierra Media, las figuras de LEGO abrazan, y de que manera, la factoría más importante de superhéroes...

MANTENIENDO SU CLÁSICA SENCILLEZ DE MANEJO, su cooperativo offline y su desbordante sencillez, *LEGO Marvel Super Heroes* ha sido diseñado como evolución natural de los juegos de LEGO y, al mismo tiempo, un perfecto ejercicio de "fan service" o juego por y para los fans, en este caso de la factoría Marvel. Así, su historia (original, escrita para la ocasión) nos presentará al Dr. Muerte, quien junto con otros villanos están reuniendo "ladrillos cósmicos", generados tras un incidente con Estela Plateada, con los que quieren construir un arma de destrucción. Nick Furia tratará de impedirlo, movilizando a un montón de héroes, como Iron Man o Hulk.

MANEJAREMOS A MÁS DE 20 HÉROES A LO LARGO DE LA CAMPAÑA, aunque en el modo libre dispondremos de más de 150, contando los villanos. Cada personaje representará de forma GENIAL todas sus habilidades, como Hulk, que será una de las nuevas figuras "grandes" (como Venom o Abominación) y que hasta podrá transformarse en Bruce Wayne o realizar ataques como arrancar trozos de asfalto.

Además, no faltará un mundo abierto para unir los niveles, una recreación de Nueva York repleta de tareas (algunas con mucho humor o inspiradas en los cómics y series de TV) y con lugares icónicos de la urbe real y de universo Marvel, como la torre Stark o la estatua de la Libertad. Y con unos gráficos, que ya en PS3 y 360 lucen realmente bien. Un señor juego. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Apunta a ser el mejor juego de LEGO, tanto en lo técnico como lo jugable. La recreación de los personajes es, simplemente, GENIAL.



PENSAD EN UN PERSONAJE MARVEL y seguro que lo veréis en *LMSH*. Habrá más de 150 y algunos incluso tendrán look de los cómics clásicos, como Duende Verde.



HABRÁ VEHÍCULOS AÉREOS con los que podremos alcanzar el helitransporte, que hará las veces de mundo central para repetir niveles, crear super héroes y más...



LOS PODERES de cada personaje estarán muy bien recreados. Thor invocará el rayo con su martillo, podrá volar...

¡OJO AL DATO!



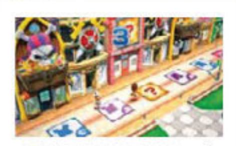
Homenaje a Stan Lee...
EL MÍTICO DIBUJANTE DESATA SU "PODER"

Stan Lee, una de las figuras clave de Marvel será un personaje jugable. La gracia es que aglutinará muchos de los poderes de sus creaciones, como las telas de araña. Para poder desbloquearlo tendremos que salvarle varias veces por NY.

MARVEL SUPER HEROES TIENE CALIDAD PARA CONVERTIRSE EN EL MEJOR Y MÁS COMPLETO JUEGO LEGO HASTA LA FECHA

LA CIUDAD lucirá un acabado notable, con logrados detalles como la recreación del agua, y muchísimo para hacer...

LAS CLAVES



1 **EL DESARROLLO** será el típico de los juegos de tablero. Habrá que ir tirando los dados y participando en minijuegos.



2 **PODRÁN PARTICIPAR** hasta cuatro usuarios. Por lo general, uno usará el Gamepad y los otros emplearán Wiimotes.



3 **HABRÁ EVENTOS** en los que dos personas podrán hacer uso del Gamepad al mismo tiempo, cada una con un joystick.

25 de octubre | Nintendo | Minijuegos

Wii PARTY U

Cuando llega el sábado, la mejor opción para pasárselo bien es irse de fiesta, pero no a una discoteca, sino al salón. José Luis Moreno ya marcó el camino con su *Noche de Fiesta*.

NINTENDO SIEMPRE HA CONCEDIDO AL MULTIJUGADOR una importancia capital. Los cuatro puertos para mandos de Nintendo 64, Gamecube, Wii o Wii U lo demuestran, igual que el mítico "cable Link", que permitía conectar dos Game Boy cuando el Wi-Fi era algo que ni existía aún. Si bien la Gran N aún no ha dado al online la importancia que sí le han conferido otras compañías, Wii supuso un gran paso adelante para el ámbito multijugador, al convertir la consola en un centro de reunión sociofamiliar. Wii U ha querido seguir esa vía, como demuestran juegos como *Nintendo Land, Game & Wario* y, ahora, *Wii Party U*, secuela del juego de 2010.

LA NUEVA FIESTA DE NINTENDO constará de 80 minijuegos, en los que las risas y la diversión estarán garantizados. Habrá que hacer dibujos, disparar cañonazos, realizar piruetas mientras hacemos patinaje sobre hielo, emparejar cartas, derribar ovnis a balazos, disputar carreras a lomos de animales salvajes, serrar troncos, embocar bolas de billar... El desparrame no tendrá fin, gracias a la posibilidad de usar hasta cuatro mandos de Wii. El Gamepad también será fundamental, pues habrá eventos que echarán mano del juego asimétrico, así como otros en los que dos personas podrán compartirlo, poniéndose cada una en un extremo y usando uno de los joysticks. Por ejemplo, habrá un minijuego inspirado en un futbolín y otro en lanzamientos de béisbol. Además, si a alguien le apetece jugar por su cuenta, también contará con un buen número de pruebas más "individualistas". HC

PRIMERA IMPRESIÓN

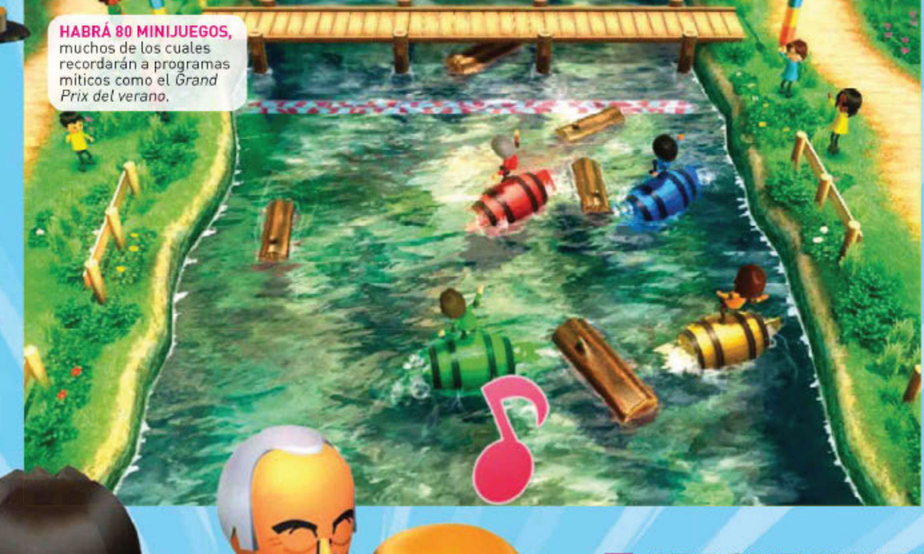
Nintendo se ha especializado en este género: *Nintendo Land, Game & Wario, Wii Sports, Mario Party*... Esta secuela no será ninguna revolución, pero sí será amplia y divertida.



LOS PROTAGONISTAS DEL JUEGO serán los ya habituales Miis. Todo el apartado gráfico respirará el colorido habitual y desenfadado de títulos como *Wii Sports*.



EL MULTIJUGADOR ADMITE HASTA CUATRO JUGADORES, ya sea a pantalla partida o compartiendo un plano general. ¿Quién será el primero en caerse por el risco?



HABRÁ 80 MINIJUEGOS, muchos de los cuales recordarán a programas míticos como el *Grand Prix del verano*.

¡OJO AL DATO!

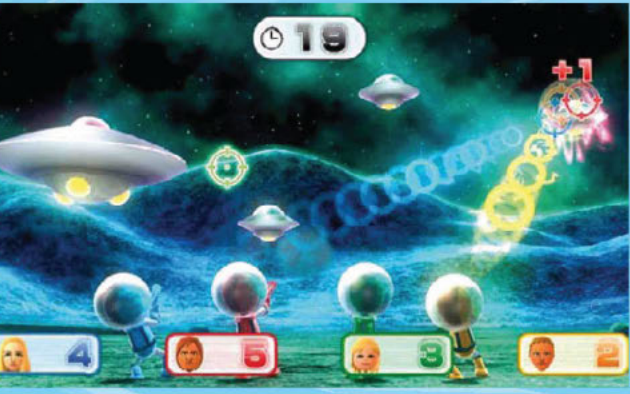


El padre del género...

MARIO PARTY, EL ALMA DE LA FIESTA DESDE N64

La saga *Mario Party* es, sin lugar a dudas, la más exitosa en lo que a minijuegos y diversión en compañía se refiere. Ya lleva nueve entregas de sobremesa a sus espaldas y dos portátiles. Mario es un fiestero de cuidado.

APROVECHARÁ EL GAMEPAD MEJOR INCLUSO QUE NINTENDO LAND Y GAME & WARIO



EL WiiMOTE SERÁ ESENCIAL PARA DISFRUTAR DEL MULTIJUGADOR: los controles variarán enormemente dependiendo del tipo de prueba. Habrá QTE en los que pulsar secuencias de botones, uso del sensor de movimiento, apuntado con la mirilla...

LAS CLAVES



1 LOS COCHES estarán divididos en 4 clases: WRC, WRC 2, WRC 3 y Junior WRC. No faltarán el Citroën DS3, el Ford Fiesta RS o el Volkswagen Polo R.

2 LOS 13 RALLIES: Italia, Montecarlo, Suecia, Argentina, México, Portugal, Grecia, Finlandia, Alemania, Australia, Francia, España y Gales.

25 de octubre ■ Bigben Interactive ■ Velocidad

WRC 4

PESE A LA RETIRADA PARCIAL DE SÉBASTIEN LOEB, el Mundial de Rallies sigue siendo una de las disciplinas de motor más apasionantes. Por eso, el estudio Milestone, responsable de *MotoGP 13*, volverá a sacar partido a su licencia con un título que nos permitirá emular a Sébastien Ogier, Mikko Hirvonen o Dani Sordo a lo largo de las trece pruebas que componen el campeonato. Cada rally constará de seis tramos, con distancias de entre dos y ocho kilómetros. Así, habrá que hacer frente a todo tipo de superficies: asfalto, gravilla y nieve, con algunas variantes en el firme, como hielo, polvo o charcos. Para dar más variedad, cada tramo se podrá correr en tres horarios diferentes (de día, al amanecer o al ocaso), lo que afectará notablemente al tipo de iluminación que encontraremos.

EL MODO CARRERA SERÁ LA GRAN ESTRELLA. En él, deberemos labrarnos un nombre en el Mundial, empezando desde lo más bajo. A base de batir a ciertos rivales o cumplir objetivos, aumentará la reputación y nuestro mánager nos hará llegar ofertas de equipos cada vez más competitivos. El juego tenderá a la simulación, pero se podrá configurar ampliamente, para que a cualquier usuario le resulte accesible (las ayudas serán numerosas y estará el típico flashback para rebobinar si se cometen errores). Gráficamente, *WRC 4* recreará con fidelidad los vehículos y los entornos de cada rally, pero lo cierto es que el motor Spikengine nos ha dejado un tanto fríos, debido a la falta de detalle general. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Aprovecha la licencia del Mundial, pero visualmente parece estar muy desfasado.







LAS CLAVES



1 MUNDO DE PAPEL. Como con *LBP*, el juego va a ofrecer una estética única, como si todo, desde el mundo a los enemigos, fuera de papel.



2 EXPERIMENTA. Podremos hacer fotos, girar la consola para mover ciertas plataformas, soplar al micro de Vita para "estirar" un puente... y más.

22 de noviembre ■ Sony ■ Aventura

TEARAWAY

MEDIA MOLECULE, los creadores de *LittleBigPlanet* tienen ya lista su primera creación para Vita, una aventura única con la que harán un completo uso de la portátil y de todas sus funciones. La trama nos presentará a Iota (o Atoi, si optamos por que sea un personaje femenino), un mensajero que debe entregarnos una carta a nosotros, el jugador, al que se puede ver en el mundo del juego a través de un jirón en el cielo (no será magia, será gracias a la cámara frontal). Y para recibirlo tendremos que ayudar al mensajero de múltiples formas...

→ TEARAWAY USARÁ EL GIROSCOPIO, la cámara de Vita o el panel trasero como nunca antes se ha visto en un juego. La idea es combinar el control tradicional para superar las zonas de plataformeo (Iota y Atoi podrán saltar, rodar...) con situaciones en las que ambos necesitarán nuestra ayuda, para por ejemplo, "colar" nuestro dedo en pantalla para acabar con algunos enemigos (tocando el panel trasero). Incluso podremos hacer una foto de nuestro índice para que sea muy parecido en el juego o tomar instantáneas dentro del mundo de *Tearaway* (con la cámara del protagonista) para crear texturas o ítems que podremos usar en el propio juego. O hasta soplar al micro para hacer sonar un instrumento.

Todo ello en un artístico mundo hecho por completo de papel, con los diseños de Rex Crowle (quien trabajó en *LBP*, y está dirigiendo series de animación para Disney y MTV). Una exclusiva que promete convertirse en uno de los títulos clave de Vita.

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Un plataformas bello y artístico que hará un uso intensivo de todas las funciones de Vita como ningún otro título ha hecho antes.

LAS CLAVES



1 LOS DIÁLOGOS y el desarrollo de los personajes serán más importantes que nunca. Tranquilos, el juego vendrá en español, como siempre.



2 LOS PUZLES mezclarán retos para todos los públicos con auténticos "comecocos" para los cerebritos más avezados. ¡Habrá 500!



8 de noviembre **Level-5** **Puzzle**

EL PROFESOR LAYTON Y EL LEGADO DE LOS ASHALANTI

UNA MISTERIOSA ORGANIZACIÓN quiere aprovechar el poder de la civilización Ashalanti para sus perversos planes... ¡si Layton y Luke no les paran los pies antes! Nuestros aventureros deberán viajar a lugares tan dispares como Estados Unidos, Sudáfrica o Rusia mientras se desarrolla su investigación sobre estos personajes. *El profesor Layton y el legado de los Ashalanti* será el juego que cierre la "segunda trilogía Layton" (centrada en cómo se conocieron los dos héroes) y el último en el que el profesor sea protagonista, así que los seguidores de la saga no querrán perderle la pista.

EL SISTEMA DE JUEGO será similar al que vimos en *La máscara de los milagros*: habrá que utilizar el stylus para indagar por los entornos y buscar pistas que nos ayuden a arrojar luz acerca de las inquinas que esta banda está organizando. Por supuesto, la salsa del desarrollo estará en los puzles: habrá un total de 500 nuevos acertijos (el juego anterior tenía "solamente" 360) esperando a que nos estrujemos el coco. Entre unas pruebas y otras, las ya clásicas escenas de corte con el sello de Level-5 irán desvelando la historia. Como siempre, los puzles y la mecánica de juego buscarán atraer al público mayoritario, aunque serán los que hayan seguido la historia desde el principio los que disfruten más de una trilogía que este invierno llega a su fin. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

No es que la mecánica de juego resulte muy rompedora, pero tenemos curiosidad por saber cómo se cierra la trama y, sobre todo, cómo nos despedimos del entrañable Layton.

LAS CLAVES



1 **FIT METER** es el nuevo accesorio que se lanzará el 1 de noviembre por separado. Con él tendremos acceso al juego por tiempo ilimitado.

2 **LA Wii BALANCE BOARD** será necesaria para disfrutar de sus 77 actividades y 19 entrenamientos. También habrá pack, si no la tenéis.

1 de noviembre | Nintendo | Ejercicio

Wii FIT U

LA TABLA DE EQUILIBRIO más vendida del planeta vuelve a ponerse a nuestros pies con la tercera entrega de la línea *Wii Fit*, el programa de ejercicios que en esta tercera entrega traspasará los límites del salón gracias a un periférico que va a dar mucho que andar. Se llama Fit Meter, y sus funciones irán más allá de registrar nuestros pasos diarios, que para eso ya tenemos la 3DS. Más que un podómetro, se trata de un "medidor de actividad" que detectará detalles como la intensidad de los pasos (si caminamos o corremos), la altitud (si subimos escaleras) o la presión atmosférica, que se traducirán en el número de calorías quemadas. Al llegar a casa, transferiremos esos registros a Wii U gracias a los infrarrojos del GamePad, que se usará como control complementario de la Wii Balance Board en los nuevos entrenamientos y actividades; entre ellas, yoga, aeróbic o baile.

→ LA CREACIÓN DE "COMUNIDADES FIT" será la otra novedad más destacable, ya que nos permitirá poner en común nuestros progresos y trucos con otros usuarios, pero la verdadera sorpresa será la posibilidad de descargar una versión de prueba durante 31 días sin coste alguno, siempre que lo hagamos del 1 de noviembre al 31 de enero. Y ojo con las fechas, porque el juego físico (nunca mejor dicho) llegará a las tiendas el 6 de diciembre, mientras que la versión descargable estará disponible el 1 de febrero. Así que ya sabéis lo que toca este año: ¡más Fit Meter y menos Meter Tripa! HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

La idea del podómetro resulta interesante, aunque dudamos que sea suficiente para reavivar el "fenómeno Wii Fit".

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN





PS3
BEYOND: DOS ALMAS
Lo nuevo de David Cage tras *Heavy Rain* está a punto de llegar en exclusiva a PS3. Una aventura única con un impresionante despliegue técnico.



PS3 - VITA
DRAGON'S CROWN
Si echas de menos los beat'em ups "noventeros", aquí tienes uno puesto al día: rejugable y muy, muy divertido.



3DS
POKEMON X/ POKEMON Y
Los dos primeros Pokémon de la sexta generación de la serie debutarán en 3DS con un montón de novedades. ¡Todo en nuestro análisis!



2DS
NINTENDO 2DS
Nintendo prepara una nueva revisión de su última portátil (3DS), pero sin el efecto 3D y con un cómodo diseño.



PS3 - XBOX 360 - WII - WII U - 3DS
SKYLANDERS SWAP FORCE
La exitosa saga regresa con nuevas aventuras y figuras, que esta vez tendrán piezas intercambiables...



Wii U - 3DS
SONIC: LOST WORLD
Wii U y la portátil de Nintendo se preparan para recibir en exclusiva una nueva y vertiginosa aventura del legendario puercoespín azul...



CINE
ESCAPE PLAN
Stallone y Schwarzenegger trabajarán juntos para escapar de una cárcel de máxima seguridad en la gran pantalla.



Wii U
WII PARTY U
La locura y la diversión multijugador encontrarán un nuevo hogar en Wii U y su Gamepad, que ofrecerá nuevos usos...



PS3 - 360 - PC - WII U
BATMAN ARKHAM ORIGINS
3DS - VITA
BATMAN ARKHAM ORIGINS BLACKGATE
El Caballero Oscuro regresa a las consolas por partida doble, con un enfoque muy distinto en las portátiles.



PS3 - 360
NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BURST
Naruto regresa con una versión más completa de su juego del año pasado.



PS3 - 360 - PC
BATTLEFIELD 4
Uno de los grandes shooters bélicos de 2013 por fin muestra sus cartas en la actual generación.



CINE
THOR: EL MUNDO OSCURO
El Dios del Trueno se enfrenta a una vengativa raza que quiere sumir al cosmos en la oscuridad.



PS4 - PS3 - XO - 360 - PC
ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG
La lucha entre asesinos y templarios continúa en alta mar, en tiempos de piratas.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Salon del manga de Barc...	Feria	31 de octubre	•Bienvenidos al fin del...	Estreno	15 de noviembre	•PlayStation 4	Consola	29 de noviembre
•Angry Birds Star Wars	Todas	1 de noviembre	•Hora de Aventuras	PS3-360-3DS	15 de noviembre	•Super Mario 3D World	Wii U	29 de noviembre
•Wii Fit U	Wii U	1 de noviembre	•LEGO Marvel Super Heroes	Todas	15 de noviembre	•Carrie	Estreno	5 de diciembre
•WWE 2K14	PS3-360	1 de noviembre	•NFS Rivals	PS3, 360, PC, PS4, XO	21 de noviembre	•Gran Turismo 6	PS3	6 de diciembre
•Call of Duty Ghosts	PS3-360-Wii U-PC	5 noviembre	•South Park: La vara...	PS3, 360, PC	21 de noviembre	•El Hobbit: la desolación...	Estreno	13 de diciembre
•Madrid Games Week	Feria	7 de noviembre	•Watch_Dogs	Todas	21 de noviembre	•Frozen	Estreno	29 de diciembre
•Layton y el Legado de los...	3DS	8 de noviembre	•Xbox One	Consola	22 de noviembre	•Carrie	Estreno	5 de diciembre
•El Juego de Ender	Estreno	8 de noviembre	•Young Justice: Legacy	Todas	22 de noviembre	•Lightning Returns FFXIII	PS3, 360	14 de febrero
•El Último Exorcismo 2	Estreno	8 de noviembre	•Los juegos del hambre	Estreno	22 de noviembre	•Castlevania LoS2	PS3, 360, PC	27 de febrero
•Mario & Sonic JJOO...	Wii U	8 de noviembre	•Zelda A Link between worlds	3DS	22 de noviembre	•Thief	PS3, 360, PC, PS4, XO	28 de febrero
•World of Warplanes	PC	12 de noviembre	•Football Manager	PC	26 de noviembre	•Dark Souls II	PS3, 360	14 de marzo

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 122

FAST & FURIOUS 6 es la película recomendada para disfrutar en el salón de casa este mes. Dominic Toretto y toda su banda vuelven al asfalto con una cinta en la que no faltan velocidades de más de 200 km/h o persecuciones hasta con tanques.



PÁGINA 120

TECNOLOGÍA

Un sistema de sonido de lo más económico, unos auriculares, un ratón ultrafino, un PC, un proyector y una funda son los protagonistas de este mes.

PÁGINA 127

PRESUMIENDO DE HOBBY

Camisetas, figurillas, cojines, libros, cómics... Las ofertas relacionadas con el mundillo son ingentes. No os perdáis las maletas inspiradas en las carcasas de Gameboy y Spectrum.

EN ESTE NÚMERO...

El ocio y las curiosidades son dos mundos en los que siempre está bien bucear. Este mes, os traemos las novedades más peculiares y algunos objetos que son el colmo para cualquier jugador que se precie.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

PS Vita, a prueba de golpes

■ **Nombre:** Funda frontal ■ **Compañía:** Hori
■ **Consola:** PS Vita ■ **Precio:** 12 €

Ya vimos en su día fundas similares para PSP, de fabricantes como Logitech, y ahora el diseño se traslada a PS Vita. Tiene sentido, ya que la forma de ambas es bien parecida. Básicamente tiene un diseño de concha, rígido, que protege la consola a la perfección cuando está cerrada, aunque sacrifica el transporte de juegos. La ventaja es que apenas aumenta el tamaño de PS Vita y podemos jugar con tan solo levantar la tapa, sin quitar del todo la funda, ya que la parte trasera tiene un hueco para tocar el panel táctil. Uno de los mejores accesorios en su terreno, y además a un precio bastante asequible.
www.fnac.es y **www.game.es**

VALORACIÓN: ★★★★





Sonido para todos los bolsillos

■ **Nombre:** PX-76 ■ **Compañía:** Indeca Business
■ **Consola:** Xbox, PS3, PC ■ **Precio:** 39,95 €

Indeca, una habitual en fundas y accesorios relacionados con licencias populares como Superman o Los Vengadores, se anima con unos cascos que quieren ganarse el corazón de los jugones con unas características limitadas, pero con buen resultado y a un precio muy asequible. Dentro de la gama media-baja, este headset estéreo ofrece un sonido decente, tanto en los cascos como en el micrófono, y son cómodos de utilizar. Es posible encontrar dos modelos diferentes, según las consolas (es decir, para PS3 y para Xbox 360), en ambos casos compatibles también con ordenador, con conectores USB y RCA.
www.indecabusiness.com/es

VALORACIÓN: ★★★☆

El ratón ultrafino

■ **Nombre:** Ultrathin Touch Mouse T630 ■ **Compañía:** Logitech
■ **Consola:** PC y Mac ■ **Precio:** 71,90 €

Hay quien necesita el ratón más preparado para jugar con MMORPGs y quien tan solo quiere uno para trabajar o navegar por menús, pero con el mejor diseño. Los últimos encontrarán en este ratón un compañero imprescindible. Logitech ha cuidado tanto las formas, como los materiales, en un accesorio que es tan fino como un Ultrabook y con líneas parecidas. Tiene una suave superficie táctil para los "botones" con un cuerpo de metal bruñido muy elegante. Es cómodo de transportar y su batería de carga rápida proporciona una hora de uso con tan solo un minuto de carga.
www.logitech.com/es-es

VALORACIÓN: ★★★★



317 pulgadas en la pared

■ **Nombre:** Proyector EH-TW490 ■ **Compañía:** Epson
■ **Consola:** Todos ■ **Precio:** 549,90 €

Un gran televisor Full HD es la mejor opción para disfrutar de un videojuego; sin embargo, habrá quienes tengan espacio para un proyector y quieran agrandar la imagen todo lo posible. Este de Epson está preparado para ofrecer una imagen de hasta 317 pulgadas, aunque con una resolución HD Ready (720p). Proyecta con diversos niveles de luminosidad con una emisión de luz en color y en blanco de 3.000 lúmenes, con una relación de contraste de 12.000:1 para negros más profundos. Ofrece tanto corrección vertical como horizontal hasta 30 grados y una lámpara con garantía de tres años o 3.000 horas. Incluye cuatro modos de color (salón, dinámico, cine y juego) y tiene dos altavoces de 2W integrados.

www.epson.es

VALORACIÓN: ★★★





Audio inalámbrico y... económico

■ **Nombre:** MP3 Sound System 550 Bluetooth
■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Precio:** 59,90 €

Equipos para reproducir en casa nuestros MP3 hay muchos, pero pocos consiguen un equilibrio entre prestaciones, diseño y precio como este 550. Gracias a la tecnología bluetooth 3.0 que incorpora, podemos reproducir de forma inalámbrica nuestra música desde cualquier dispositivo, o desde una unidad USB o una tarjeta SD (de hasta 32 GB). El acabado es en madera, y aparte de un útil mando a distancia, incorpora botones de control, una entrada auxiliar y distintas ecualizaciones. Tiene tiene una potencia de salida de 40 W, suficiente para atronaros con su subwoofer.

www.energysistem.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

POTENCIA Y DISEÑO, TODO EN UNO

Una torre para jugarlo todo...

■ **Nombre:** Akoya x5384D ■ **Compañía:** Medion
■ **Plataforma:** Windows PC ■ **Precio:** 1.199 €

Hay quien quiere hacerse un PC a su medida y hay quien prefiere el equipo ya preparado para cubrir sus necesidades. Aquellos que busquen un ordenador listo para jugar encontrarán en la configuración Akoya de Medion con Windows 8 una potente opción, como hemos podido comprobar con algunos títulos punteros técnicamente como *Assassin's Creed 3* o *Far Cry 3*. La voluminosa y espectacular torre esconde un procesador Intel Core i7-3770 a 3,4 GYHz con 8 MB Intel Smart Caché y tecnologías patentadas de este fabricante de procesadores como Turbo Boost 2.0 o Hyper-Threading. Tiene 16 GB de memoria DDR3-SDRAM, 2 TB de almacenamiento y 128 GB de memoria en estado sólido. Viene con una tarjeta gráfica GeForce GTX660 y facilita el cambio de disco duros mediante un marco de cambio y puerto de datos USB 3.0 de alta velocidad.

www.medion.com/es

VALORACIÓN: ★★★★



ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

Fast & Furious 6

- Género **Acción, carreras**
- Protagonistas **Vin Diesel, Dwayne Johnson, Gina Carano, Michelle Rodriguez, Paul Walker y Luke Evans**
- Director **Justin Lin**
- Precio **24,95 €**
- Colección completa **63,13 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: En esta ocasión la película sitúa a Luke Hobbs y Riley tras la pista de una organización de pilotos mercenarios dirigida por Owen Shaw junto a Letty, a quien Dominic Toretto creía muerta. Para atraparla intentará que Dom y su equipo, entre los que se encuentran Brian O'Conner y Mia Toretto, se unan a él para ayudarle. A cambio, les promete conseguir el indulto por todos sus delitos. Habrá una séptima entrega y al final del metraje Lin suelta la caña de pescar desvelando la identidad de la persona que pondrá en apuros de nuevo a "la familia" de Toretto... una cara muy conocida para los aficionados al cine de acción.

EXTRAS BLU RAY: Cómo se hizo, escenas eliminadas, galería de aviones, tanques y automóviles y audiocomentario.



Objetivo: la Casa Blanca



- Género **Acción**
- Protagonistas **Gerard Butler, Aaron Eckhart y Morgan Freeman**
- Director **Antoine Fuqua**
- Precio **19,61 €**
- También en DVD: **17,58 €**

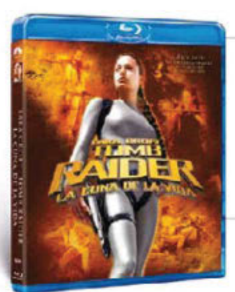




ARGUMENTO: El agente del servicio secreto Mike Banning decide dejar su puesto para trabajar en el Departamento del Tesoro tras un atentado terrorista. Pero, cuando un comando norcoreano liderado por Kang ataca la Casa Blanca y toma como rehén al presidente y su equipo, Banning se verá obligado a entrar de nuevo en acción.

EXTRAS BLU RAY: Tomas falsas, deconstruyendo la secuencia del Black Hawk, cómo se hizo y piezas documentales.

Tomb Raider
La cuna de la vida

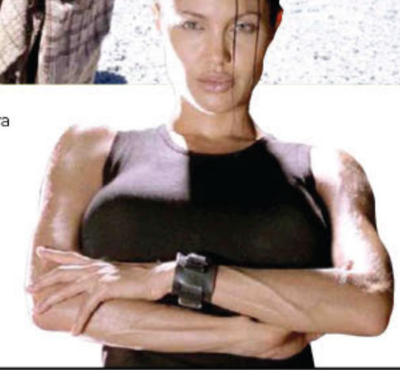


- Género **Acción y aventuras**
- Protagonistas **Angelina Jolie, Gerard Butler, Chris Barrie, Ciarán Hinds y Djimon Hounsou**
- Director **Jan de Bont**
- Precio **19,95 €**
- También en DVD **10,20 €**

ARGUMENTO: Lara Croft protagoniza otra trepidante aventura. La intrépida heroína viajará por todo el mundo, desde Grecia hasta Hong Kong hasta llegar a un templo sumergido bajo el agua en busca de la legendaria "caja de Pandora". Pero, antes de llegar, un banda de criminales chinos, liderados por Chen Lo, consigue apoderarse del preciado objeto. Lara tendrá que detenerlos antes de que lo usen con fines maléficos en lo que podría llegar a ser una aniquilación masiva. Lara recluta a su traicionero exsocio Terry Sheridan, un peligroso mercenario.

EXTRAS BLU RAY: Final alternativo, comentarios del director Jan de Bont durante la película y escenas eliminadas. Reportajes sobre la banda sonora, los efectos visuales y vídeos musicales de Korn y The Davey Brothers.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★★★



Dead Man Down



- Género **Acción**
- Protagonistas **Colin Farrell, Noomi Rapace y Terrence Howard**
- Director **Niels Arden Oplev**
- Precio BD **19,61 €**
- También en DVD **17,58 €**



VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Victor, un asesino profesional y mano derecha del líder del crimen organizado en la ciudad de Nueva York es seducido y chantajeado por Beatrice, víctima de un crimen que la ha dejado desfigurada. La intensa relación que surgirá entre ellos los guiará a ejecutar un violento plan de venganza.

EXTRAS BLU RAY: Tráiler y tres clips documentales sobre la puesta en escena.

Los becarios



- Género **Comedia**
- Protagonistas **Vince Vaughn, Owen Wilson y Rose Byrne**
- Director **Shawn Levy**
- Precio **20,50 €**
- También en DVD: **17,57 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Billy y Nick, dos hombres en la cuarentena, pierden su empleo cuando son despedidos por su jefe. Él les hace ver que su forma de trabajar está completamente obsoleta. Ya nadie requiere su talento natural para las ventas: el futuro del negocio está en la red. De modo que aceptan el reto y emprenden la aventura de hacerse un hueco en el gigante tecnológico Google.

EXTRAS BLU RAY: Tomas falsas y documental sobre Google.

CINE

La actualidad de la pantalla grande

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

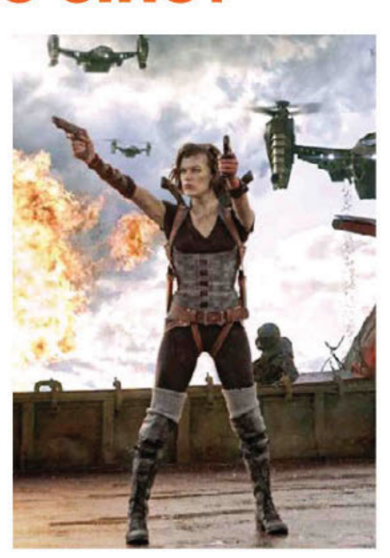
¿Será el 4K el nuevo estándar de cine?

Para los profanos, ¿y esto del formato 4K qué diantres es? Básicamente, el siguiente salto adelante que nos depara la superación del HD (High Definition) y del ligeramente superior estándar 2K. Es una diferencia muy notable, si tenemos en cuenta que el HD supone 1920 x 1080 píxeles y el 4K ofrece 4096 x 2016 píxeles, o sea, que casi multiplica por cuatro la resolución de los 2,1 megapíxeles de la alta definición hasta los 8,85 megapíxeles del UHD (Ultra High Definition).

La migración de las salas de cine a formatos de proyección digitales han supuesto la sustitución de los granos como elementos de descomposición de la imagen por píxeles: cuanto más pequeños y más numerosos, mejores y más realistas serán las imágenes. Dada la cada vez más habitual práctica de los cines de sentar a los espectadores en primeras filas casi pegadas a la pantalla, el uso de sistemas de proyección 4K, como en Resident Evil Venganza, permite que las imágenes sean nítidas sin que apenas se perciba la trama de píxeles que sí delata a otros proyectores.

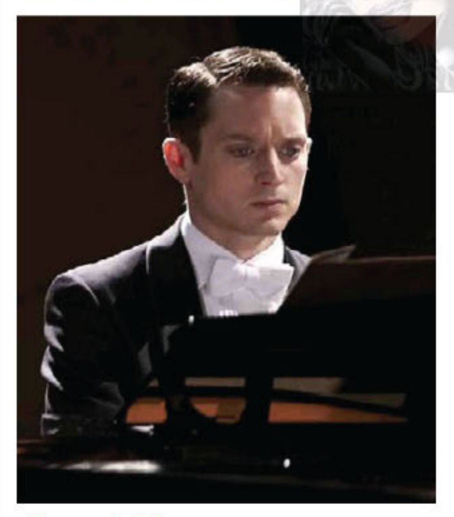
A día de hoy el 90% de las proyecciones digitales son en formato 2K y, vista la inversión necesaria para renovar los equipos y la precaria situación de las salas de cine, que siguen lidiando con la falta de afluencia de público debida a la subida del IVA y la crisis galopante del sector, parece que la migración se hará esperar todavía un tiempo. También hay que tener en cuenta que aunque la proyección sea en 4K, si el sistema de rodaje es en 2K no ganaremos ninguna calidad.

Pero, por supuesto, la industria no se detiene: tras la decepción del 3D en los sistemas destinados al hogar, el 4K comienza a irrumpir con equipos domésticos que tratan de emular una experiencia "reservada solo a los cines". Parece casi anecdótico fijar los ojos en este tipo de cuestiones, porque, al fin y al cabo, disfrutar de una imagen de forma más detallista no hará que mejore la calidad del cine. Eso, amigos, depende de guionistas, directores, productores y personas a las que no podemos descomponer en píxeles y que son al final las encargadas de hacernos vibrar en la butaca.



« DISFRUTAR DE UNA IMAGEN MÁS DETALLISTA NO CONSEGUIRÁ QUE MEJORE LA CALIDAD DEL CINE »

Estreno



Grand Piano

■ Productora **Nostromo Pict.** ■ Estreno **25 de octubre**

El director valenciano Eugenio Mira nos invita a un magnífico recital de piano... y de buen cine. Grand Piano se articula como un clásico film de suspense que se desarrolla casi en su totalidad en un único escenario: el de un teatro. Elijah Wood es en la ficción Tom Selznick, un virtuoso del piano que ha vivido alejado de los conciertos durante cinco años y que decide reencontrarse con el público en un multitudinario evento en el que su esposa ejerce de anfitriona. Sin embargo, cuando empieza a superar su miedo al fracaso, encuentra una nota amenazadora entre las partituras: si falla una sola nota, morirá. Se inicia así un peligroso juego en el que, sin dejar de tocar, Selznick tendrá que identificar y disuadir al hombre que le apunta con un arma.

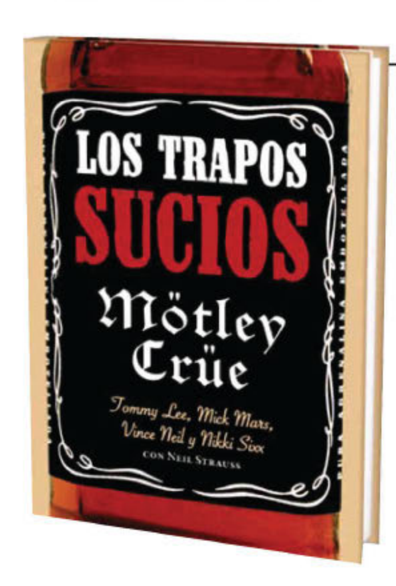
Taquilla

Datos del 20 al 22 de sept. en España		
1	Justin y la espada del valor	600.000 €
2	La gran familia española	570.000 €
3	Asalto al poder	490.000 €
4	Rush	460.000 €
5	R.I.P.D.	440.000 €
6	Percy Jackson y el mar...	360.000 €
7	Jobs	290.000 €
8	Epic: el mundo secreto	220.000 €
9	Riddick	150.000 €
10	Aviones	100.000 €



LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Los trapos sucios

Divertida, cruda y fascinante, la explosiva autobiografía de los Mötley Crüe se editó hace tiempo en España, pero por primera vez llega al mercado en edición rústica y a un precio irresistible. Sus casi 500 páginas os transportarán al mítico Strip de Los Ángeles, en los 80, cuando el heavy reinaba en las listas de éxitos y bandarras con el pelo cardado y pantalones de spandex era dioses. Repleta de anécdotas increíbles, Los Trapos Sucios es una obra fundamental para conocer la gloria y las miserias de una época irrepetible. Seáis o no fans del metal, este libro os dejará huella.

Publicado por: www.espop.es
Precio: 19,95 €

La Imposible Patrulla X: Dios Ama, El Hombre Mata

Considerada una de las mejores novelas gráficas de todos los tiempos, la obra maestra de Chris Claremont regresa al mercado español dentro del colección Marvel Gold, en un tomo de tapa dura de 96 páginas. Con ello Panini Comics rompe la línea marcada por los colosales tomos Omnibus con los que ha venido recopilando el trabajo de Claremont con los X-Men, aunque nos lo compensa con una edición impecable donde no faltan los extras. Los mutantes se enfrentan a uno de sus enemigos más peligrosos, el predicador William Stryker, en una historia inolvidable, que conserva toda su vigencia 30 años después..

Publicado por: www.paninicomics.es
Precio: 12 €





Banda sonora de GTA V

Rockstar lanza tres álbumes con la música de *GTA V*. Volume 1: Original Music reúne 18 grabaciones de artistas y grupos como The Chain Gang of 1974, The Creator o Wavves. Volume 2: The Score recopila la música ambiental del juego, obra de gente como Woody Jackson o Tangerine Dream. Por su parte, Volume 3: The Soundtrack es una selección de las canciones de las emisoras de radio, 19 cortes a cargo de Simple Minds o Flying Lotus. Se venden por separado o en un recopilatorio.

Editado por: Rockstar Games
Precio: 24,99 € / 8,99 € (iTunes)

The Legend of Zelda: Hyrule Historia

El 31 de octubre llega la edición en castellano del fabuloso libro con el que Nintendo conmemoró el 25 aniversario de *Zelda*. Normal Editorial ha cuidado al máximo la traducción de este volumen, 244 páginas a color con bocetos inéditos, cronología de la saga, arte conceptual, galerías de personajes y como colofón, 32 páginas con la adaptación al manga de Skyward Sword. Todo prologado por el mismísmo Shigeru Miyamoto.

Publicado por: www.normaeditorial.com **Precio:** 29,95 €

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.





Te enamorarás de estos dos hombres con mallas

Ya deberíamos estar acostumbrados al realismo de las figuras de Hot Toys, pero esta pareja nos ha tocado la fibra sensible. Batman y Robin, el dúo dinámico de la mítica serie de TV de los años 60, han sido recreados con una fidelidad sobrecogedora, calzas incluidas, en estos dos muñecos, de 30 cm de altura. Totalmente articulables, incluyen múltiples bat-gadgets, así como diferentes expresiones faciales. No estarán a la venta hasta mayo del próximo año, pero ya es posible reservarlos.

Más información en:
www.whatisblik.com
Precio: desde 30 €

Con esta camiseta puesta, estarás tentado de robar un coche

Hasta en Marte se han enterado del lanzamiento de GTA V. Desgraciadamente hasta allí no llegan los envíos de Rockstar Warehouse, la tienda on-line de sus creadores. Además de variado merchandising de sus títulos anteriores, en la web podremos encontrar cuatro modelos de camisetas basadas en *GTA V* en una gran variedad de tallas (desde la S hasta la XXXL). Eso sí, todas al mismo precio.

Más información en:
www.rockstarwarehouse.com
Precio: 22 €





Los compañeros ideales para echar una siesta

Demostrad a los invitados que lo vuestro es auténtica pasión por el retro con esta pareja de cojines, que homenajean a los cartuchos de la inolvidable NES. Los títulos de los juegos son ficticios (aunque en su día habríamos matado por jugar con Lava Jump y Unicorn's Revenge), pero recrean con mimo y sano cachondeo el diseño de los cartuchos de la 8 bits de Nintendo hasta el más mínimo detalle, incluyendo la ranura por la que todos soplábamos.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 15,34 €





Cómo viajar con auténtico estilo

Atraed todas las miradas en el aeropuerto con estas maletas de Salvador Bachiller. El modelo Consola Gris es básicamente una Game Boy de 50 cm con asa extensible y 4 ruedas. El modelo Retro 2 Negro, emula al legendario Spectrum, es un poco más grande: 60 cm. y como curiosidad, su forro interior homenajea a *Space Invaders*.

Más información en: www.salvadorbachiller.com
Precio: 90 € (Mod. Retro Consola Gris) y 95 € (Mod. Retro Consola Negro)

SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

Wii U NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

















NINTENDO 3DS NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

















XBOX ONE RESERVAS Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

22 NOVIEMBRE 2013

XBOX ONE DAY ONE EDITION

INCLUYE FIFA 14

496,95€









DAY ONE EDITION — DEADRISING 3 — 59,95€

WATCH DOGS — consulta ediciones especiales — 68,95€

EDICIÓN ESPECIAL RESERVAS — BATTLEFIELD 4 — 66,95€

REGALO CON TU RESERVA — CALL OF DUTY GHOSTS — consulta ediciones especiales — 68,95€

FIFA 14 — 66,95€









XBOX 360 NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS





























PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE, PROMOCIONES EXCLUSIVAS WEB, VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

EL MES QUE VIENE

A LA VENTA EL 31 DE OCTUBRE

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Llegó el momento de embarcarnos hacia la aventura más esperada. ¡No te pierdas nuestro análisis!

STAFF

DIRECTOR
Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE
Abel Vaquero
REDACTOR JEFE
Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB
David Martínez
JEFE DE SECCIÓN
Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN
Laura García Huertos

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto Ganskopf, Roberto J. Anderson, Jorge Puyol, Juan Carlos Ramírez, Javier Gamboa, Carlos Hergueta, Raquel Hernández, Bruno Sol

CORRESPONSAL: Christophe Kaqotani (Japón)

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Mónica Marín, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Calvo

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.